謹賀新年

おめでとうございます。

新世紀。

なNEWゲームの数々を

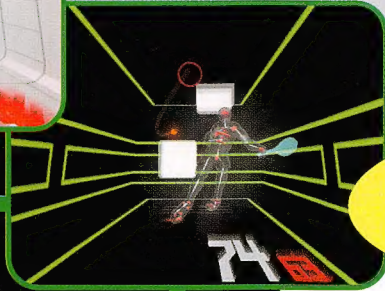
ご期待ください！

皆様、新年あけまして
いよいよ始まりました
今年もドカ〜ンとハデ
用意しておりますので

株式会社タイトー 本社:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3 TAITO WEB SITE http://www.taito.co.jp/

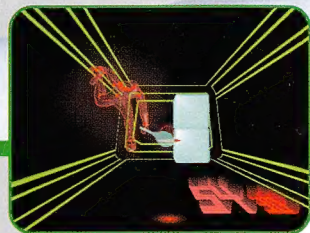
サイバースペースを縦横無尽にフル活用！
トリッキーな技でブロックを打ち崩せ！

『スカッシュ』と『ブロック崩し』を融合させた新感覚スポーツゲーム

www.cosmicsmash.com

今すぐアクセス

ステージは全部で50種類！

制限時間内にすべてのブロックを崩せばCLEAR!
次のステージへLET'S GO!

『ショットボタン』と『ジャンプボタン』の同時押しで『トリックスマッシュ』炸裂！
打った後、レバー入力で、カーブのかかる『コズミックドライブ』が打てる！

知力、体力、そして

超人気スポーツ、一挙収録!!

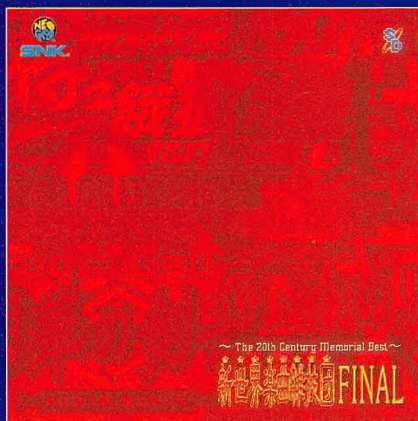
誰でも簡単操作で、手軽にスポーツを楽しめる美味しいトコ取りなゲームが登場！！

SEGA® 株式会社セガ
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14 電話 03(5737)7539(国内販売部)

セガのインターネット・ホームページ「SEGAエンターテイメント・ユニバース」 最新アミューズメント情報をご紹介。 SEGA ENTERTAINMENT UNIVERSE http://www.sega.co.jp/

swatch

NAOMI™ GD-ROM SYSTEM

SCITRON DISCS RELEASE INFORMATION

新世界楽曲雑技団ファイナル
／SNK新世界楽曲雑技団

SCDC-00061　2,940YEN（tax in）

2001.1.11 IN STORE

SNKサウンドチーム「新世界楽曲雑技団」。「KOF」・「サムスピ」・「餓狼」等、数々の名作ゲームシリーズのサウンドを担当してきた彼らのパーソナルベストアレンジをセレクト、その歴史を振り返る・・・・　メンバーひとりひとりの、そしてSNK新世界楽曲雑技団の20世紀を集約するメモリアルアルバムです。

〈収録内容〉Show Time!（NEO GEO GUYS SONG COLLECTIONより）／Cool Jam（THE KING OF FIGHTERS '97）／Dear舞Boy（REAL BOUT 餓狼伝説 SPECIALより）／KD-0084（THE KING OF FIGHTERS 2000より）／超楽天中華街（餓狼伝説 WILD AMBITIONより）／銀の幻（幕末浪漫第二幕　月華の剣士 ～月に咲く華、散りゆく花～より）／他　全16Tracks

NOW ON SALE

SNKオリジナルベスト ～from KOF2000～
／SNK新世界楽曲雑技団
SCDC-00055　1,890YEN（tax in）

GAME SOUND LEGEND SERIES

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2

SCDC-00060　2,100YEN（tax in）

2001.1.11 IN STORE

今回の復刻シリーズは、1986年発売の『コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2』が登場!!「ギャラクティック　ウォーリアーズ」「サーカス・チャーリー」「ハイパーオリンピック」「RF-2」など、あの名曲の数々を思い出し、酔いしれて下さい！ブックレットは復刻版に加え、こだわりの新規要素ブックレットも付属!!

〈収録内容〉ギャラクティック　ウォーリアーズ／サーカス・チャーリー／グーニーズ（ROMカセット版）／グリーンベレー／RF-2／ギャラクティック　ウォーリアーズ・アレンジ・バージョン／大列車強盗／ハイパーオリンピック／イー・アル・カンフー（ROMカセット版）／他　全11タイトル：48Tracks

発売延期のお詫び

11月22日発売を予定しておりました「ビデオ・ゲーム・ミュージック」は、発売延期となっております。新たな発売日程等は広告及び、サイトロンHPにてお知らせいたします。現在、鋭利調整中ではございますが、関係各位、並びにユーザーの皆様にご迷惑をおかけいたしましたことを深くお詫び申し上げます。

IN STORE NOW
all 2,100YEN（tax in）

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.1
SCDC-00024

セガ・ゲーム・ミュージック VOL.2
SCDC-00052

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.1
SCDC-00050

アフターバーナー セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3
SCDC-00056

GSLシリーズプレゼントキャンペーン!!

GSLアルバムについているこのLegendマークを5枚集めて送ろう!! なんと抽選で、激レア！非売品の80年代の未CD化タイトルを集めた「アーケードサウンド80'S」又は、「復刻版特製T-シャツ」をプレゼント!!

※詳しい応募方法は、サイトロン「GAME SOUND LEGEND SERIES」CD帯裏をご覧下さい。　第一回締切は、2001年3月31日です。

O.M.Y. ザ・ベストアルバム
／O.M.Y.　SCDC-00062　2,100YEN（tax in）

2001.1.24 IN STORE

お待たせしました『O.M.Y.』初のBEST盤登場!!「O.M.Y.」・「SONIC SKATE SURVEYOR」・「養殖」・「テクノデリュック」・「ソロワークス」の過去5タイトルよりセレクトした、全19曲を収録!!　2001年いよいよ『O.M.Y.』活動再開!?　まずはBEST盤で、予習復習だ!!

2001年初頭！ サイトロンHP、リニューアルオープンをご期待!!

http://www.scitron.co.jp/sd/

サイトロンディスク新譜情報や、声優・麻績村まゆ子、子安武人（トンプレラ）のオフィシャルページ、そして、新たな企画を盛り込み見どころ満載のフルリニューアル!!　もちろん、通販サイトも要チェック!!　ここでしか、手に入れることができないレアなグッズを手にいれよう。

発売元：サイトロン・アンド・アート株式会社　販売元：株式会社ソニー・ミュージックエンタテインメント

CONTENTS

COIN OP'ED VIDEOGAME MAGAZINE

すべてのアーケードゲーマーに捧ぐ最先端専門誌 月刊アルカディア

2001.2 No.9

タイトルロゴ&表紙デザイン／Smile Studio（福島トオル）
Illustration by 冬目 景

特集

NEW GAME

©EIGHTING 2000 ©2000 HUDSON SOFT

©SEGA/AMUSEMENT VISION,LTD.,2001

©SEGA 2000

GAME LIST

AD LIST

SERIALIZATION

発行所／株式会社エンターブレイン
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
☎03-5433-7850（営業部）
☎03-5433-7156（編集部）

第一回 アルカディア大賞 ARCADIA AWARDS 発表

アルカディア大賞とは、1999年10月1日から2000年9月30日までの1年間に、日本国内でリリースされた業務用ビデオゲームの中から、最も優れたビデオゲームを選出し、その制作会社および製作者の功績を讃え表彰するものです。

その1年間の優秀作を選出し、それを表彰することにより、ゲーム制作に携わった多くの方々に感謝の意を表し、より多くの良作を生み出していただく一助になればと思い企画したものです。

大賞の決定はこの一年間の人気や売上などの詳細なデータと業界内外の選考者により選抜されます。

では、第一回アルカディア大賞作品の発表です！

とっつきやすさと中毒性を兼ね備えた良質アクションパズル

我々が『ミスタードリラー』を大賞に選んだ理由はゲームそのものの「クオリティ」に寄るところが大きい。ひたすら下へ掘り進むという単純明快なルールと、リピート性につながるランダム要素と難易度曲線の絶妙なバランス、これらが生み出す、パッと見てわかりやすく、何度やっても飽きのこない秀逸なゲーム性は評価に値する。

また、表情豊かなプレイヤーキャラクター「ホリススム」の絶大な人気と、パステルカラーで彩られた地下世界など、抜群のセンスが光る世界観、ビジュアル面も考慮した。一見してハードの性能とは無縁に思われがちだが、大量のブロックが同時に落下するため、ひと昔前のハードでは相当な処理落ちを免れなかっただろう。そういう意味では現在のハード性能だから可能だった、という意外な一面もある。

『ミスタードリラー』のような1人用の基板作品が、長期に渡る高インカムを維持するのは極めて希である。しかしアイデアとセンス、丁寧な作り込みで、こうした完全オリジナルの基板作品もまだまだ活況を呼び込めることを実証する好例となった点も高く評価し、大賞に決定した。

特定の条件で得られる「ミスタードリラー」の称号や「エアー重取り」といったテクニックなど、上級者が遊び込める土壌も用意されている。

こうした低コストで長期稼働する良質タイトルこそが、業界を縁の下から支えてくれる力点となってくれる。

メーカーコメント

このような栄誉ある賞をいただくことができ、すごく驚くと同時に、大変光栄に思っています。これも、一見『よくある落ちゲー』と思われがちなミスタードリラーに、ゲームとしての新しさ、面白さを見い出し、評価してくださった皆様のおかげです。スタッフ一同、心から感謝しています。ミスタードリラーが世に出てから今日までの1年間は、私の7年間のゲーム企画者人生の中で最も充実した1年間でした。これを過去形に終わらせることがないよう、これからも皆さんに「面白い！」と言って頂けるようなゲームを創っていけるようがんばりますので、暖かい目で見守ってやってください。本当にありがとうございました。

（株式会社ナムコ 第二開発本部 長岡 靖仁）

アルカディア大賞選考委員

（選考に御協力していただきました方々：五十音順）

株式会社アドアーズ「ゲームファンタジア各店」様／株式会社アミューズメント産業出版「月刊アミューズメント産業編集部」様／株式会社アミューズメント・ジェイピー「アミューズメントJP編集部」様／株式会社ウェブレックス「Gamelex」様／株式会社エイ・クリエイト「月刊コインジャーナル編集部」様／株式会社エンターブレイン「週刊ファミ通編集部」「アルカディア編集部」／大堀 康祐様（株式会社マトリックス 代表取締役社長）／小野 憲史様（元ゲーム誌編集長）／小山祥之様（あまちゅあらいん代表）／ソフトバンクパブリッシング株式会社「週刊ドリームキャストマガジン編集部」様、「GM編集部」様、「週刊ザ・プレイステーション編集部」様、「GAMESPOT」様／株式会社電波新聞社「マイコンベーシックマガジン編集部」様／日本ゲームセンター協会様／富士通パレックス株式会社「テレパーク編集室」様／株式会社メディアワークス「電撃プレイステーション編集部」様、「電撃ドリームキャスト編集部」様、「電撃王編集部」様／株式会社スタジオベントスタッフ

以上、数多くの御協力によって成り立っております。御協力いただきました方々にはこの場を借りて御礼申し上げます。

ミスタードリラー
Mr. DRILLER
namco
01
大賞
ミスタードリラー

第2位

ダービーオーナーズクラブ

1プレイ100円の常識を破った競走馬育成シミュレーション

2位はセガの競走馬育成シミュレーション『ダービーオーナーズクラブ』(以下DOC)とした。我々がこの作品を選んだのは、これまでに類を見ない革新的なタイトルだったこと、そしてこの作品が与えた業界への多大な影響を評価してのことだ。

育成要素が生んだリピート性と、事実上時間裁量制の料金システム。こうした特性を持つDOCの特筆すべき点は、ゲームセンターの風景や営業形態にまで変化を及ぼしたことだ。対戦、音ゲー、メダル、プライズ……今やこうしたコーナーと同列にDOCがあり、その傍らには500円を払い出す両替機の姿。

4.3m×5.4mという巨大な筐体。そして1千万を越える単価。これを1000円という料金でプレイさせ、45分おきに8人ずつ入れ替える……すべてをダイナミックに展開するDOCは、高額にも関わらず早ければ3カ月ほどでペイできるとの話も聞こえる。そしてあとは1日数万円を生む打出の小槌となるのだ。DOCは一歩先んじたゲームの進化形態であり、大いに評価されるべきだと判断した。

あまりの人気に、ほとんどの店舗は整理券や予約ノートを設置し、1回のプレイ料金の上限を決めて対応している。

メーカーコメント

この度はアルカディア大賞2位をはじめ、各賞受賞ありがとうございます。開発スタッフ一同喜んでおります(でも、大賞1位じゃないんですねぇ……)。「DERBY OWNERS CLUB」そのものをプレイして楽しんで頂くだけでなく、この機械を通じてたくさんのプレイヤー同士の交流が生まれたことをとてもうれしく思っております。

これからもHitmakerは「DERBY OWNERS CLUB」以上におもしろいゲームを開発していきますので、応援してください。よろしくお願い致します。

(株式会社ヒットメーカー 代表取締役　小口 久雄)

第4位

CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

2D対戦格闘ゲームの二大メーカーが夢の競演を果たす!

『CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』は、2D対戦格闘ゲームの両雄が手を結び、共同で1つのゲームを作り上げたという、特別な意味を持つ作品である。商売敵と言えるライバル社同士がその垣根を越え、実際にその形を残したことの意義は大きく、両社の決断力と実行力には敬意を表したい。

2D対戦格闘ゲームというジャンルを牽引してきたカプコン、SNK両社の人気キャラクターが同じ舞台で闘いを繰り広げるという、アーケードゲームでは前例のない大規模なドリームマッチの実現。それはまさに20世紀の最後を飾るに相応しいタイトルだ。

ゲーム自体はシンプルにまとめあげた本格派。必要最小限のシステムを残し、徹底して煩雑化を避けた作りは、この記念すべき作品を、より多くのプレイヤーに遊んでもらいたいという配慮だろう。今後もこうした提携作品が現実化する可能性を提示した功績も含めて、アルカディア大賞4位に選んだ。

両社のゲージシステムから1つを選ぶ「グルーヴセレクト」と、キャラごとに決められた数値を組み合わせてチームを編成する「フレキシブルレーションシステム」などの新要素もある。

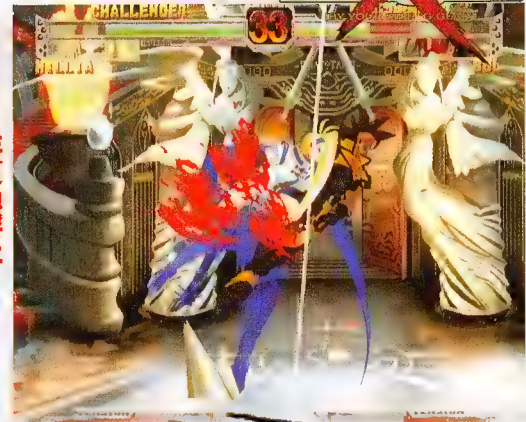
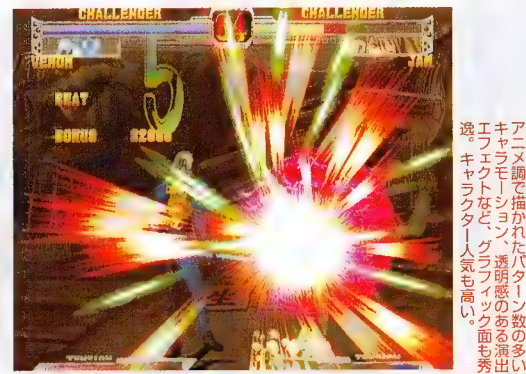
CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
CAPCOM

全28キャラの他にモリガン、ナコルル、豪鬼などの隠しキャラも登場する。ドリームキャストやネオジオポケットとの連動も可能。

第3位

ギルティギア ゼクス

Sammy

GUILTY GEAR X

原作にあたるPSソフト『ギルティ・ギア』のシステムもうまくアレンジして再導入。完全オリジナル要素の「ロマンキャンセル」等の要素もある。

アニメ調で描かれたパターン数の多いキャラモーション、透明感のある演出エフェクトなど、グラフィック面も秀逸。キャラクター人気も高い。

2000年夏急浮上！ 完成度の高いオリジナル2D格闘

第3位はサミーの2D対戦格闘『ギルティギア ゼクス』に決定した。本作品のゲームシステムは過去に登場したものをほぼ網羅し、かつそれぞれが破綻することなく独自のアレンジを施してしっかり消化している。こういった点に加え、近年はカプコン、SNK、2社の作品、それも続編ものが多数を占めていたということもあり、NAOMI－ハイレゾで描かれた、カプコンのものともSNKのものとも違う、『ギルティギア ゼクス』のクリアな映像、エフェクトによるビジュアルショックも評価対象となった。これだけ完成度の高い作品が、過去にアーケードでこのジャンルをほとんど出したことのないメーカーから、突如リリースされたことは驚嘆に値する。

この作品が『CAPCO MVS SNK ミレニアムファイト2000』を抑えて3位という順位に入ったのは、カプコン、SNKの2社の作品のみが高い人気を得ている今日の2D対戦格闘というジャンルに真っ向から勝負を挑み、成功を収めたと判断したからだ。もちろんそこには、『ギルティギア ゼクス』というゲームの総合的な質の高さが大前提としてある。

ここに来て急浮上したサミー並びにアークシステムワークスの動向には、今後も注目していきたい。

メーカーコメント

とにもかくにも、ありがとうございます。スタッフ一同、感激しております。自分たちの作り上げたこのゲームが実際にいいものなのかどうか、製作当事者としては感覚が麻痺してしまって分からなかったのですが、こういう形で評価していただいて嬉しい限りです。

（アークシステムワークス株式会社 ディレクター 石渡 太輔）

当社がビデオゲームに進出して大分経ちますが、まさかこういった賞に入賞させて頂く日が訪れるとは思ってもみませんでした。当社としては冒険とも言える格闘ゲームの大々的な進出でしたが、このような高い結果を収めることが出来たのも、開発スタッフ一同の作品に対する愛情、アルカディア様の多大なるご支援、そしてなによりプレイヤーの皆様のご声援によるものであると思っております。本当にありがとうございました。

（株式会社サミー 広報担当 竹中 博史）

第5位

スラッシュアウト

SLASHOUT

amusement vision

世界観をファンタジーにしたことで、敵は「人」以外のモンスターがメインになる。画面内に入りきらない巨大ボスも登場！

剣と魔法の世界が舞台の協力型アクションRPG

5位の『スラッシュアウト』は、協力型アクションゲーム『スパイクアウト』を踏襲したアミューズメントビジョンの作品だ。

まず評価したいのは、確かな技術に裏打ちされたアクションゲームとしての純度である。操作性、爽快感など、ゲームの幹となる部分にストレスがいっさいない、快適なプレイ感覚が約束される。そして『スパイクアウト』でおなじみの、仲間とのコミュニケーションにより、キャラクターとの一体感、およびゲーム世界への没入感も高まり、これを演出し、臨場感を高めるファンタジックな世界観、RPG色が強調される「ジェム」や「アイテム」の存在も評価対象である。

4台設置された店舗の多くでは今なお乱入協力プレイが盛んで、『スパイクアウト』から継続する形で長期的に遊ばれている。本作品から始めた新世代のプレイヤーも多く、『スパイクアウト』が切り開いた土壌を、『スラッシュアウト』が踏み固めるという手順で、協力プレイという新ジャンルは脈々と息づいている。今後さらなる発展を遂げる「協力」タイプの作品の地盤となる確信、今後の作品への期待も込めて、『スラッシュアウト』を5位に入賞した。

読者人気大賞

以下に発表されている読者人気大賞の順位は、読者投票の得票数を、1位3pts、2位2pts、3位1ptsに換算し、その合計のポイントによって決定されたものです。今回発表されている、ゲームタイトルを対象とした賞の中では、読者の投票のみで構成される唯一のものとなりますので、この読者人気大賞に輝いたタイトルは、今年のアーケードゲームタイトルの中で、もっとも多くのアルカディア読者が注目し、かつプレイしたタイトルだと言えるでしょう。

1位 ギルティギア ゼクス
アークシステムワークス／サミー
923 pts.

記念すべき第一回読者人気大賞の1位にはアークシステムワークス／サミーの『ギルティギア ゼクス』が輝いた。

開発者たちのゲームに対する情熱が、どれほどプレイヤーの心を掴んだのか……。それは、2位以下を大きく引き離した得票数が、雄弁に物語っているのではないだろうか。

ギルティの人気を支えるキャラクターたち。家庭用タイトルの前作から続くストーリー。従来の格闘ゲームを研究し、さらに昇華したシステムや、適度に散りばめられた遊び心。制作発表以後、読者からの反響が、編集部に確かな手応えとなって伝わってきた、久しぶりのタイトルである。

まさに、文句なしの受賞だ。

読者のコメント ～アンケートハガキから～

「友人とゲーセンに出かけて一目惚れしたのがこのゲーム。GGX最高！」**兵庫県　じゃじゃ君**

「すさまじくキレイなグラフィック、BGM、すべてにシビれ、ひたすら感動」**和歌山県　向井君**

「ギルティギアのキャラは、みんなかっこいいし、かわいいので好きです！」**群馬県　朝霧美琴さん**

「近所のゲーセンにGGXがひとつもない。仕方がないから自転車で1時間のゲーセンへ行く！足腰が痛いけど、面白いからやる」**長野県　嶋田紘士君**

「PS版からの大ファンで、アーケード版も発表直後から待ちに待ちました」**千葉県　戸本佳宏君**

「なんといっても音楽がかっこいい。ロック最高！」**大阪府　室井浩一君**

受賞コメント

大手の他社メーカーさんのゲームを見たりプレイしたりするにつけ、製作チーム内では口々に「これほどすごいゲームは作れない」と言っていました。ところが今回、素晴らしい格闘ゲームが数ある中、読者の皆様から「ギルティギア ゼクス」に多大なるご支持をいただいて、スタッフ一同、深く感謝しております。本当にありがとうございます。
（アークシステムワークス株式会社　ディレクター 石渡 太輔）

読者の皆様に選んで頂いたという事で、ある意味当社にとっては最も栄誉ある賞だと思っています。このような重要な賞を頂きまして、本当に読者の皆様に感謝の気持ちで一杯です。同時に、石渡氏をはじめとするGGX開発スタッフが、とことんつき詰めた「こだわり」をこのような形で評価して頂きまして、重ねて御礼申し上げます。ビデオゲームは、アーケード市場において なくてはならないジャンルですので、今後も読者の皆様の「望む作品」作りに邁進していく所存です。
（株式会社サミー 広報担当 竹中 博史）

2位 CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

カプコン

640 pts.

99年の制作発表から、数少ない情報を眺めながら、ゲームが発売されるのを、今や遅しと待ちわびた読者も、かなり多いのではないだろうか。その気持ちを反映したかのように、カプコンとSNK、対戦格闘ゲーム界を代表する2大メーカーが擁する人気キャラたちの共演という、夢のゲームが、堂々の2位ランクインを果たした。

単にキャラクターの人気に頼ることなく、あえてシェイプしたゲームシステムは、ゲーマーの評価も高い。プレイ毎に得られるポイントを通貨に見立て、買い物させるなど、趣向を凝らした家庭用とのリンクも見逃せない。業務用と家庭用ゲームの、新しい関係を築いたと言える。

読者のコメント ～アンケートハガキから～

「シンプルな基本システムと、レスポンスのいい操作感。じつにソツのない『優等生』的な仕上がりが好印象」山形県 ライラン立花君
「2つのメーカーのゲームが1つになるなんて、やっぱり単純にスゴイことだと思いました」東京都 高岡君
「ペアマッチモードがあって、本当に嬉しい。ベガとギースのボスコンビが使える！」埼玉県 タカハシ君

受賞コメント

2000年という節目の年に、このタイトルを開発・発売できて、ファンの皆様に遊んでいただけた事を、とても光栄かつ嬉しく思っております。SNK社のご関係者の皆様、そして、何よりも両社のファンの皆様に感謝致します。ありがとうございます!!
現在、「2」を鋭意開発中です。より楽しい、おもしろいゲームを開発し、皆さんに遊んでいただける様、スタッフ一同頑張っております。世紀を跨ぐ「VS」に存分に期待して下さい。
（株式会社カプコン 第一開発部 須藤 克洋）

3位 ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000

SNK

331 pts.

シリーズを重ねるごとに、魅力的なキャラクターを生み出してきた対戦格闘の金字塔的作品だが、事実上、今作がSNK制作の最後のKOFシリーズとなってしまった。しかし、堂々の3位入賞と、プレイヤー人気の高さは未だ健在だ。

この『KOF 2000』をはじめ、同社作品には、読者が2位へ推す投票によって、ポイントを稼いでいるタイトルが多く見られ、安定したタイトルを生み出すメーカーとして、地位を確立していたことを伺わせる。

毎年変更されるアテナのコスチュームや、各キャラクター毎の細かなストーリーなど、ヘビーゲーマー以外のツボも、うまく押さえている。

読者のコメント ～アンケートハガキから～

「ゲーセンでKOF 2000を発見して、『ああ、今年もそんな季節か……』と感じた。すでに体内時計が記憶しているようです」大阪府 マサヒロ君
「女相撲、ルチャ、ゲーマント、UNKNOWN、……SNKの思い切りの良さに惚れた」東京都 クルマ君
「KOFシリーズは不滅だ！」東京都 山形君

受賞コメント

『ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000』をご支援いただき誠にありがとうございます。アルカディア読者の皆様に選んで頂いたことを光栄に思います。今後もSNK、およびアルゼグループをよろしくお願い致します。
（株式会社 SNK）

4位 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-

SNK

320 pts.

この作品では、今までの根底に流れるストーリーは継承しつつも、テリー以外の主要キャラクターががらりと入れ替えられている。システムに於いても、餓狼シリーズの最大の特徴だったライン移動がなくなるなど、大きな変化が加えられた。

ともすれば、前作までのファンを失望させてしまいかねないこの決断にもかかわらず、『餓狼』は、ギースの忘れ形見、ロックという魅力に溢れる主人公キャラクターを生み出し、ジャストディフェンスやブレーキングなどの新システムによって、格段に遊びやすく仕上げることにも成功している。

この「進化」がプレイヤーに広く受け入れられたということは、4位という結果が十分に証明しているだろう。

5位 ミスタードリラー

ナムコ

287 pts.

単純明快なゲームシステムと操作性で、幅広い層のプレイヤーに支持され、アルカディア大賞に続いて、読者人気大賞でも上位へのランクインとなった。

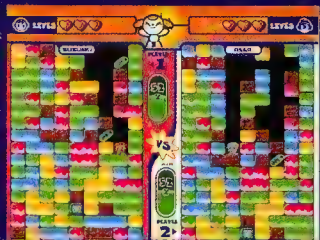
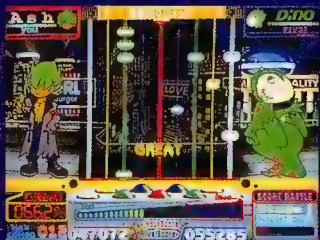
ジャンルとしては地味なパズルゲームにもかかわらず、プレイヤーからの平均的な人気の高さがうかがえる。主人公のススムをはじめとする、キャラクターイラストの投稿も多く見られた。

地底を力強く掘り進む、ドリルに魅せられたプレイヤーも数知れず。

読者人気大賞 6位～20位

マーヴル VS. カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ

メタルスラッグ3

デッド オア アライブ2 ミレニアム

ミスタードリラー2

ポップンミュージック4

順位	タイトル	pts. / メーカー
6位	マーヴル VS. カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ	268 カプコン
7位	デッド オア アライブ2 ミレニアム	222 テクモ
8位	メタルスラッグ3	174 SNK
9位	ポップンミュージック4	131 コナミ
10位	ミスタードリラー2	127 ナムコ
11位	サイヴァリア リビジョン	114 サクセス タイトー
12位	サイヴァリア	107 サクセス タイトー
13位	ビートマニアⅡDX 3rdstyle	100 コナミ
14位	パンチマニア 北斗の拳	92 コナミ
15位	スラッシュアウト	82 アミューズメントヴィジョン セガ
16位	ストライダー飛竜2	80 カプコン
17位	ストライカーズ1999	72 彩京
18位	デッド オア アライブ2	69 テクモ
19位	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム M.S.B.S.Ver5.66	66 ヒットメーカー セガ
20位	ドラゴンブレイズ	57 彩京
20位	対戦ホットギミック フォーエバー	57 彩京

6位 マーヴル VS カプコン2 ニューエイジ オブ ヒーローズ

3キャラ総攻撃のディレイドハイパーコンボ。50を超すケタ外れの登場キャラクター数。今回ノミネートされた中で、一番派手なタイトルではないだろうか。同じ、VSシリーズでも、2位の『～VS SNK』とは対照的だ。
DC版の通信対戦にハマったプレイヤーも多いのではないだろうか。

7位 デッド オア アライブ2 ミレニアム

メンバーチェンジを利用したタッグコンボや、壁激突の追加ダメージなど、DOAらしさが確立した感のあるミレニアム。そのゲーム自体の安定した評価もさることながら、セクシー忍者姉妹あやね＆かすみの人気も無視できない。こうした要素が絡んでくるのも、読者投票ならではだ。

8位 メタルスラッグ3

巨大ヤドカリとの死闘。クラゲ好きのウツボ。火を吐く象……。非情な難度の高さにもかかわらず、良質のアニメのような演出の数々に魅せられたプレイヤー多数。

9位 ポップンミュージック4

アフロ担当・田渕健康の陰謀の甲斐もあって、根強いキャラクター人気を持つタイトル。アッシュの歌を歌っている、新堂敦士氏のCD購入者の多くは、本誌読者という噂。

10位 ミスタードリラー2

ススムのライバルキャラ・アンナも登場し、2000Mや対戦などの新モードが追加された2作目。ドリラーには及ばかったが、堂々トップテン内にランクイン。

11位～20位 その他のタイトル

11位以下にランクインしたタイトルには、様々なジャンルのタイトルが揃った。
『サイヴァリア』『サイヴァリア リビジョン』『ストライカーズ1999』『ドラゴンブレイズ』と、シューティング作品は、上部を独占する格闘ゲームの勢いに押され、いまひとつ奮わない結果となってしまった。
基本的にキャラクター人気が高いタイトルが強い傾向のある、読者ランキングにあって、ビーマニシリーズ中、最高の出来との呼び名も高い『ビートマニアⅡDX 3rd style』が、13位と健闘。
同じくコナミの『パンチマニア 北斗の拳』も14位と、続編や同メーカー作品が、比較的固まった位置にランクインしているのは、票の悪戯か必然か。

アルカディア大賞 部門賞

部門賞は、グラフィック、演出、VGM、筐体、新システムの5部門です。1999年10月1日～2000年9月30日までに発売された全作品を対象としています。選出方法は、まず、アルカディア大賞選考委員が様々な見地から、部門賞に相応しいと思われるノミネート作を選出。そして、読者の皆様の投票によりベスト部門賞が決定いたしました。なお、受賞作以外にも注目タイトルを併せて紹介しています。

●ベストグラフィック賞 グラフィックが特に優れていた作品に贈られます。グラフィックの技術そのものやアニメーション内容が優れていることはもとより、ゲーム内容に見合った表現・手法であるか、といったことも考慮しています。

●ベスト演出賞 演出面で優れていた作品に贈られます。キャラクターの動き、ストーリー、デモ、世界観、カメラワークなどすべての要素を考慮しています。逆に、一要素が際だった効果を醸している場合も評価ポイントとなりうる幅広い賞でもあります。

●ベストVGM賞 音楽・音響効果・効果音をはじめとするサウンド要素が優れた作品に贈られます。音楽的に優れているのみならず、ゲームミュージック・SEなど、またはそれに準ずるものが、いかに作品に効果的に活用されているかも考慮しています。

●ベスト筐体賞 業務用ビデオゲームの中で、専用・汎用（基板を変更して使用する筐体）を問わず、優れた筐体に贈られます。機能美・インパクトといった面で優れたものも考慮しています。

●新システム賞 最も斬新だと思われるアイデアを持つ作品に贈られます。細かいゲーム上のルールから、基礎となる入力デバイスなど業務用ビデオゲームに初めて導入された要素を評価対象としています。

ベストグラフィック賞

ギルティギア ゼクス
アークシステムワークス／サミー

単に高解像、高密度なだけではなく「センス」が光った作品だった。

受賞コメント 開発が決まった当初はハイレゾ（高解像度）にするつもりはなく、もっと演出面に力を入れた、現在とは違ったスタイルの格闘ゲームを目指していました。結局ハイレゾにしたために作業の労力が激増して地獄を見ましたが、結果的にはその苦労が評価されたので非常に嬉しいです。ありがとうございます。（アークシステムワークス株式会社 ディレクター 石渡 太輔）

デッド オア アライブ2
デッド オア アライブ2 ミレニアム
テクモ

凝った背景描写、活き活きとしたキャラ描写は見事の一言。

メタルスラッグ3 SNK

異様という形容が当てはまるほどに描き込まれたメタスラ3。「クリエイターの執念」が凝縮されている！

ゲームを構成するうえで欠かすことのできない要素「グラフィック」。この賞は、ゲーム画面を彩るグラフィックの完成度を評価する部門である。

見る者を圧倒するビジュアル、見やすく整理された画面情報、そして未だ見たことのない世界を切り拓かんとするクリエイターの熱意、これらの要素が相まって、初めて「ベストグラフィック」が生まれるのである。

ベストグラフィック賞に輝いた『ギルティギア ゼクス』は、数千枚ものキャラクター動画と精緻を極めた背景描写、そして、これらを統合して一つの「世界」を作り出したクリエイターのセンスが呼びこんだ結果と言えるだろう。

『デッド オア アライブ2』は、テクモが培ったポリゴン技術の集大成と言える作品。無機質なポリゴンキャラに「表情」を与えることに成功した。

『メタルスラッグ3』は、いまや匠の域に達したドット絵が高く評価された。21世紀に残したい技術である。

ベスト演出賞

ギルティギア ゼクス
アークシステムワークス／サミー

ド派手な技演出もさるものながら、世界観も演出の塊だったGGX。

受賞コメント 製作中は、他社製品と比べて「こんなヤバイものでいいのか？」という雰囲気でしたが、こういった賞をいただけるなんて「驚愕」としか言いようがありません。それでも、みんなできるだけオリジナリティを出していこうと頑張っていたので、これで報われたという気持ちでいっぱいです。　（アークシステムワークス株式会社 ディレクター 石渡 太輔）

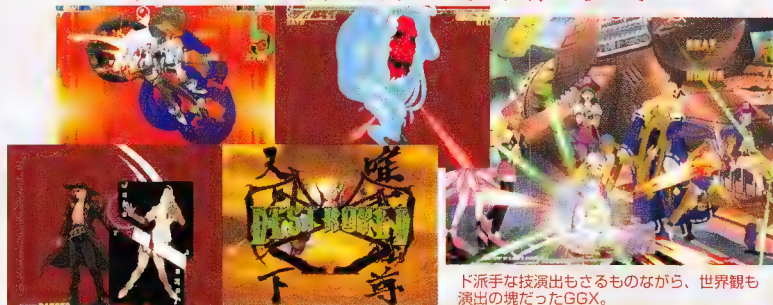
グラフィック、音、ゲーム性など、すべての要素が一体となったときに「魅せる」もの、それが演出である。

『ギルティギア ゼクス』は、細かく作りこまれた設定の新鮮さと、美麗極まるグラフィックが織りなす絶妙なハーモニーが受賞の決め手となった。格闘の原点である「格好良さ」に加え、キャラクターたちの間に流れる深い人間ドラマを描くのに成功したことも、広い層からの支持を集める要因となったようだ。

続く『パンチマニア 北斗の拳』は、ダイナミックなゲーム展開とアニメそのままのキャスティングが奏功し、筐体の前に立つだけで誰もが世紀末救世主の気分に浸れる画期的な作品に仕上がった。

『メタルスラッグ3』は、前作以上に描き込まれたグラフィックと戦場の臨場感を必要以上に盛り上げるVGM、そしてキャラクターたちの活き活きとしたアクションが高く評価された。

パンチマニア 北斗の拳
コナミ

単純明快な操作法と燃える演出で、多くのプレイヤーの心を掴んだ傑作！

メタルスラッグ3
SNK

シリーズ4作目となるが、演出のアツさは未だ衰え知らず！

ベストVGM賞

サンバDEアミーゴ
ソニックチーム／セガ

とにかく音が楽しい！　選曲のセンスが評価された作品。

受賞コメント 投票してくれたみなさん本当にありがとうございます。サンバの曲は、誰もが聞いた事のある陽気で楽しい曲ばかりだったので、プレイする人も見ている人も、すごく楽しくなれて良かったのではないかと思います。「Ver.2000」も今まで以上に楽しくなっているので、皆さんまたノリノリでプレイしてくださいね！　（株式会社ソニックチーム ディレクター 中村 俊）

ゲームを「耳で楽しませる」重要な要素、それがVGM！　近年は音ゲーの隆盛により、ゲーム楽曲はさらに重要なポジションを担うようになった。それに比例するようにクオリティも年々上がってきている。

今回ベストVGM賞に輝いた『サンバDEアミーゴ』は、日本人の心に秘められていたラテン気質を揺り動かした秀作である。誰もが知ってる有名曲のチョイスが効を奏した。楽器の生音が出るデバイスもVGMの一要素だった。

ビーマニシリーズの最高峰とも言える「ビートマニアⅡDX 3rdstyle」も高評価。隙のない選曲と、時代の先端を行く「新しい音」を凝縮した本作は、20世紀最高のビーマニと言えよう！

「サイヴァリア」は、ステージ中はもちろんのこと、OPやインターバルなどの要所において、ゲームの緊迫感を盛り上げることに成功している。VGMが変に自己主張せずに、世界と一体化している良作だ。

ビートマニアⅡDX 3rdstyle
コナミ

楽曲のクオリティの高さは過去最高！　有名アーティストも多数参加。

サイヴァリア
サクセス／タイトー

グラフィックがそのまま音となったかのような透明感が秀逸。

ベスト筐体賞

パンチマニア 北斗の拳
コナミ

決して新しくはないシステムをここまで新規性あるゲームに仕上げたアイデアが光る。

ダービーオーナーズクラブ／ダービーオーナーズクラブ2000
ヒットメーカー／セガ

見た目の豪華さが目立つが、座ったときの臨場感と没入感にも配慮されたデザインである。

サンバDEアミーゴ
ソニックチーム／セガ

恥ずかしさを払拭するため、サクラプレイヤーを用意したゲーセンも多かったらしい。

ベスト筐体賞は『パンチマニア 北斗の拳』。往年の人気アニメ『北斗の拳』という題材、可動式パッドを秘孔や敵のパンチに見立てるという発想、モニター越しに目にも止まらぬ早さで攻撃を仕掛けてくる強敵……。こうした演出要素ががっちりと噛み合い、『パンチングマシン＋もぐらたたき』という基本内容を臨場感溢れる体感アクションゲームとして昇華させている。1回のプレイで疲労感を伴う、これが高い満足度にもつながっている。インカム面での貢献度も高かった。

『ダービーオーナーズクラブ』は、高級感の漂う作りで、落ち着いて遊べる空間をゲームセンターに提供した革新的な作品である。『サンバDEアミーゴ』は「振る」という単純な操作系を採用した。その敷居の低さは、これまでの音ゲーと一線を隠すものがあった。彩り鮮やかな筐体の集客効果も高い。

新システム賞

ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド
スマイルビット／セガ

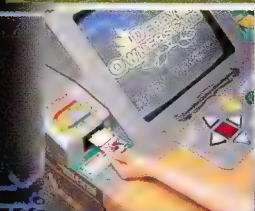
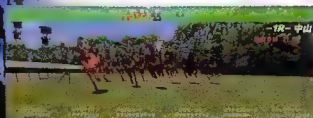
PC向けのゲームシステムをアーケードへ転化した英断に拍手！

受賞コメント　このような名誉ある賞を頂き大変光栄です。開発当初は、タイピングゲームが登場しはじめた頃で、アーケードで受け入れられるか疑問でした。ひとえに、この悪ノリのカタマリのような企画をプッシュして頂いた関連各部署の方々、そして実際にプレイして下さった皆様のおかげです。本当にどうもありがとうございました！（株式会社スマイルビット 椎野 真光）

サイヴァリア
サクセス／タイトー

敵弾にBUZZれ！まさに逆転の発想!?

ダービーオーナーズクラブ／ダービーオーナーズクラブ2000
ヒットメーカー／セガ

DOCシステムを使った新作も期待されている。アーケードの標準となりうるのか？

かわいい男の仔が生まれました。しっかりした元気な仔馬です。

斬新で革新的なコンセプトを持つタイトルに贈られる新システム賞は、『ザ・タイピング・オブ・ザ・デッド』。『ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2』のパロディと言える作品だが、キーボードで単語を打ち込んでゾンビを倒すという必然性のなさが、イイ味を出している。仕事で鍛えた腕前を披露できるとあって、サラリーマンやOLの間で人気となった。ゲームセンターの常識では考えつかない操作系を採用し、それが商業的に成功した点を評価すべきであろう。キーボード片手に恐怖の館に乗り込むという構図が笑いを誘う。

敵機と敵弾にかすることを主題にした異色シューティング『サイヴァリア』、カードによるコンティニューシステムを導入した『ダービーオーナーズクラブ』も高い評価を得ていた。

特別賞

アルカディア大賞では、その業界的貢献を始め新たなビジネスを確立を担う作品および企業に、特別賞の栄誉を与えたい。その特別賞の栄冠に輝いたのは、セガの『ダービーオーナーズクラブ』とカプコンの『CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』だ。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
カプコン・SNK

こうした機種間によるコンバートも業界初。そのスケールと内部努力は想像以上に大きい。まだ遊び尽くせてないプレイヤーも多いのでは?

誰もが一度は想像した夢の競演。それがライバル同士であれば、なおさら実現することは難しい。

しかし、誰もが望んでいると分かっていることを、商品化するのは当然の努力ともいえる。そこには多大なる困難がつきまとうだろうが……。

『CAPCOM VS SNK MILLENNIUM FIGHT 2000』は、そうした企業対企業という枠を始めて越えることができた、記念すべき作品である。

このプロジェクト自体は、それ以前の『SNK VS CAPCOM』というネオジオポケット版ゲームからなる一連のもの。SNKより発売されたネオジオポケット版とドリームキャスト版、そして同アーケード版と、3機種に渡ってゲームデータを連動させられることにも注目したい。

単なるキャラクターの貸し借りだけではなく、ユーザー趣向とビジネスをどう練り上げていくかの手本とも言える。

業界的前例の構築とユーザー期待を担った同ゲームを特別賞として讃えたい。

ダービーオーナーズクラブ
ヒットメーカー／セガ

何と言ってもこの1年におけるアーケードゲーム特有のトピックスと言えば、この『ダービーオーナーズクラブ（以後DOC）』の存在だろう。

ゲーム性云々ではなく、ゲームセンターという場でのDOCの存在意義は、多く分けて2点ある。

ひとつは開発当初から言われていた「空間提供」だ。「対戦で負けた居心地の悪さ」、「ゲームオーバーになった突き放され感」。そうした昨今のゲームセンターに漂う排他性……。こうした雰囲気を払拭し、長時間の居心地と楽しい暇つぶしの空間を提供することに成功している。

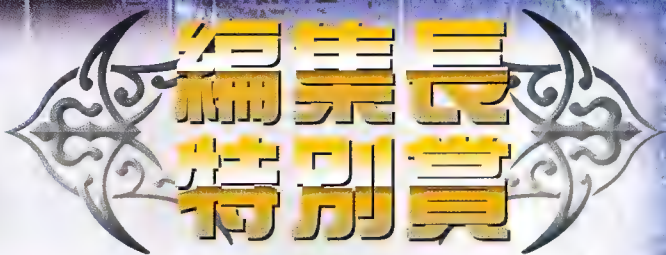
また従来の価格設定とは違い、カード購入を前提としつつも確実なコンティニューを見込んだシステムは、1プレイ1000円を平均とする売上として実証されている。

これらの2大要素は、現在のアーケードゲーム業界が積極的に取り組んでいかなければならない課題だ。それを1タイトルで同時に成立させ、しっかりヒットに結びつけたことを高く評価したい。

これほどまで、年齢不問の人気と、コミュニティがあっただろうか。そして、こうしたシステムのアイデアは、今後も発展を続けていくだろう。

先日ドラムマニアをプレー中に腕がツって、体力の衰えを痛感した本誌編集長。そーいえば、今年の健康診断をバックれたら、もう一度受けるとの指令が

さて、ここまでいくつかの賞を発表してきたけど、2000年にはまだまだ気になるゲームはあったでしょ？　とゆーワケで、編集長の権限(年1回)を発動して、8作品をピックアップしてみました！

編集長特別賞

ギルティギア ゼクス
アークシステムワークス/サミー

アニメ並のなめらかな動きと、魅力的なキャラクターが人気。巷では、まだまだ対戦が熱い。

PS→アーケードと珍しい流れで登場した2D対戦格闘。開発にじっくりと時間をかけただけあって、キャラクターファン/ヘビィプレイヤー両者にウケる作品となった。先日発売されたDC版で修行してゲーセンへという流れはあるか？

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000
カプコン

格闘ゲームファンなら、まさに夢の対決が楽しめる。次回作には誰が登場するのか楽しみ。

多くの2D系格闘ゲーマーが夢にまで見たカプコンとSNKによる合同企画。複雑なシステムはなく、いい意味でお祭り的ゲームに仕上がっている。シリーズ2作目の発表もされて、こちらの続報も気になるところだ。

アウトトリガー
セガ

相手の背後から狙い撃つという、サバイバルゲームライクな楽しみのあるゲームだ。

特殊コンパネ仕様の3D対戦シューティング。操作系にクセがあるので敬遠していた人も多いと思うが、ゲームとしてのルールはシンプル。ちなみに『QUAKE』慣れしている人は、このゲームも当然うまい。コテンパンでした(実話)。

デッド オア アライブ2
テクモ

対戦はもとより、キャラクターやその衣装などに人気爆発。着せ替え感覚でキャラセレクトできた。

ゲームの発売が、ゲーメスト→アルカディアの時期(俗に言う"半年の空白"←ウソ)と重なってしまったため、本誌的にプッシュしきれなかったのが残念。コンシューマでのヒットがアーケードにも帰還するコトを祈って。

ダービーオーナーズクラブ
ヒットメーカー/セガ

育てる楽しみ・競う楽しみ・集める楽しみと、人それぞれの遊び方ができる点も注目したい。

今年のアルカディア大賞を最後まで争った一方の雄。ゲーム性のみならず、競馬ファンを始めとする新たな層の開拓という意味でも貢献度は非常に高い。ところで、以前競馬誌『サラブレ』に載ったアルカディアの広告って見た？

サイヴァリア
サクセス/タイトー

画面を覆い尽くさんばかりの弾幕がすごい。今までの「弾を避ける」から「弾に当てる」という逆転の発想が新しい。

敵弾にBUZZる(かする)コトで自機がパワーアップするというMっ気たっぷりのシューティングゲーム。単なるミスも、BUZZりそこなったのか凡ミスなのかパッと見ではわかりづらいところが、個人的に気に入っているところ。

'00年のココに注目!!

最近のゲームの傾向として、バージョンアップ版の増加というものが挙げられる。各種ビーマニシリーズは言うに及ばず、本誌今月号で更なるバージョンアップ版が発表された『ダービーオーナーズクラブ』(セガ)。それ以外にも『ゴルゴ13』(ナムコ)、『電車でGO! 3 通勤編』(タイトー)、『サイヴァリア』(サクセス/タイトー)、『デッド オア アライブ2』(テクモ)……こうして挙げてみて、各社、各ジャンルのゲームが出揃っているコトに気づいてもらえただろうか。それだけバージョンアップが業界全体に広まっているというコトだろう。

その一方で、バージョンアップという言葉に一種の手抜き感を感じてしまう人がいるのも事実だ。しかし、前作のファンを納得させる内容で、しかも新規プレイヤーも開拓できる適度な難易度。両者を満たすためには単なる微調整では済まされないワケで、これはこれで十分に難しいコトだと思うのだが、いかがだろうか？

メタルスラッグ3
SNK

かつては当たり前だったドット絵も、最近めっきり減ってしまった。ぜひ続編も作って欲しい。

2Dアクションというアーケードゲーム初期から続くジャンル。そんな古典的ともいえるジャンルのゲームを、芸術的描き込みのドット絵をもってして作りあげる"メタスラ"シリーズ。その技術の集大成ともいえる最新作だ。

パンチマニア 北斗の拳
コナミ

自分がマンガの主人公になったような雰囲気が味わえる。原作を知ってれば2倍楽しめるぞ。

パンチングマシン風でありながら、パンチ力を必要としないゲームシステム。そして"時は～まさに世紀末～♪"にふさわしい『北斗の拳』らしい演出。AOUでの人気の高さが、そのまま全国に広がるカタチとなった。

ベストキャラクター賞

1999年10月1日から2000年9月30日の期間に発売されたビデオゲームに登場する、すべてのキャラクターの中から選ばれた「ベスト」が、このコーナーで選出されたキャラクターたちである。ゲームの顔でもあり、プレイヤーの分身でもある「キャラクター」。実に多彩な顔ぶれが揃うこととなった。ハード性能の向上で表現力の幅が広がったことにより、クリエイターのセンスとスキル、そして何よりも情熱次第で無限の広がりを見せるのが「ゲームキャラクター」であり、プレイヤーの思い入れがひと際強い部門であるとも言えよう。

1位 ホリ・ススム
ミスタードリラー（ナムコ）

12.98 pts.

受賞コメント

キャラクター人気投票で、私がデザインしたススムが1位をいただき嬉しい限りです。正直言って、ものすごくびっくりしているんです。こんなにみんなに愛されて、ススムも幸せだと思います。みなさん、これからもススムのことかわいがってあげてください。ありがとうございます。
（株式会社ナムコ キャラクターデザイン MACKYこと 篠崎香織）

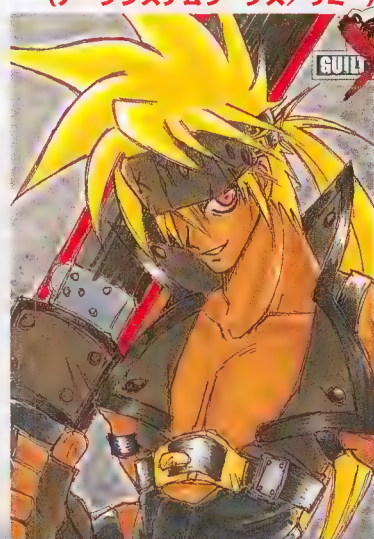
篠崎さんとススム君、歓喜のツーショット。これらの非売品グッズはP.62で紹介。

非常に高い水準でまとめられたゲーム全体のデザインもさることながら、その中心にいるススム君の存在はゲームの世界観をグイグイ引っ張っていく強烈な個性を持っており、まさに「ゲームキャラかくあるべし」といった仕上がりを見せている。
ススム君は20世紀を代表するゲームキャラクターとして、そしてナムコの懐の広さを改めて実感させてくれた。おめでとうございます！

（兵庫県 ナナセ藍さん）

（新潟県 坂井慎二君）

2位 ソル=バッドガイ
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）

4.58 pts.

今年の台風の目となった「ギルティギア ゼクス」。個性派揃いの登場キャラクターの中でも、圧倒的存在感を誇る主人公、ソル=バッドガイが多くの支持を集めることとなった。デザイナー・石渡太輔氏「とにかく格好良く、主人公と一目でわかるデザインを」という信念が実を結んだ結果と言える！

（愛知県 早乙女ナミさん）

3位 飛竜
ストライダー飛竜2（カプコン）

2.94 pts.

1987年に発表された名作アクションゲームの続編、『ストライダー飛竜2』の主人公、飛竜が3位に入賞した。近年は隆盛を誇っていたカプコンキャラだが、今年は飛竜が唯一のトップ10内入賞キャラとなった。幕間デモの演出や、ポスターなどに見られる、キャラクターイラストの完成度が好評を博したようだ。

（鳥取県 八咲ツヨさん）

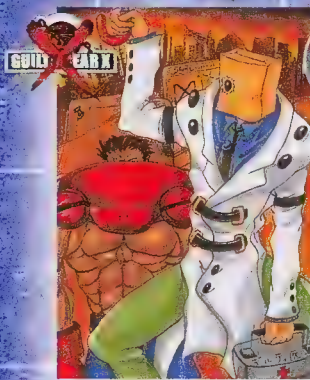
4位 蔵土縁 紗夢
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）

2.62 pts.

ギルティ世界の新キャラとして登場した中華娘、蔵土縁 紗夢が堂々の躍進を果たした。描き込まれたグラフィックとキャラクター性がうまく融合した結果、新時代のアクションキャラを描き出すのに成功！ 独特の髪型も各方面に話題を呼んだ。

（埼玉県 緋色さん）

ベストキャラクター賞で掲載している「ポイント」は、読者の皆様からの「全投票数」を100とした場合の比率です。例えばススム君なら、全投票数の12.98パーセントを占めていたことになります

ARCADIA AWARDS ベストキャラクター賞

7位 ファウスト
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）
2.40 pts.

GGXの中でもイロモノ担当として、揺るぎない地位を確立したマッドファイター、ファウストが問答無用の7位に輝いた。まさに今年のダークホースである。

（東京都　惟音彦之丞さん）

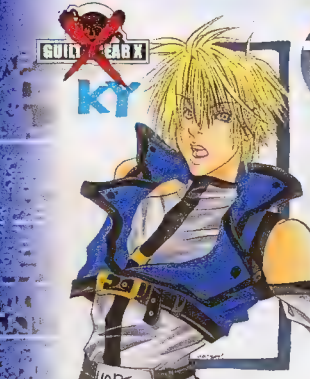
5位 テリー・ボガード
餓狼 -MARK OF THE WOLVES-（SNK）
2.51 pts.

ビルドアップして再登場した「テリー・ボガード」が5位に入賞。一新されたグラフィックと、より力強くなったアクションには、不滅の狼の血脈が感じられた。

（東京都　カメムシ兄貴さん）

5位 ディズィー
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）
2.51 pts.

「ラスボスでありながらケナゲ系キャラ」という今までになかったポジションで、GGXの世界に幅を与えることに成功している。完成度の高いキャラクターだ。

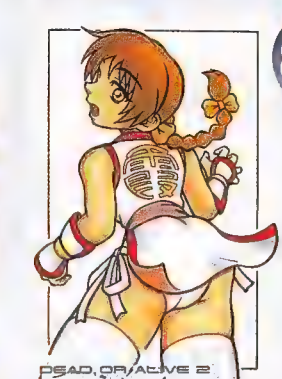
（京都府　宣教師ゴンドルフさん）

10位 カイ＝キスク
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）
1.96 pts.

本来ならば主人公を張れるだけの力量を備えていながらも、あえてライバルキャラという地位に収まっているカイ＝キスクにも人気が集中。女性層に絶大な人気！

（山口県　里見ミカサさん）

8位 メイ
ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）
2.18 pts.

GGXの元気娘、メイも今年のアーケードシーンを語るうえで欠かせないキャラクターである。彼女の快活なキャラクター性が、ハードなギルティ世界に華を与えた。

（新潟県　八坂あづささん）

8位 かすみ
デッド オア アライブ2（テクモ）
2.18 pts.

一部に熱烈なプレイヤー層を持つコンボゲーム、DOA2から主人公・かすみが8位に入賞。テクモの高いポリゴン技術から今後生み出されるキャラクターにも期待。

（熊本県　ユタポン君）

ベストキャラクター賞
今回の傾向分析

TOP30キャラのうち、なんと18キャラがNAOMIタイトルからの選出である。NAOMIハードの高い映像表現能力は、キャラクターの動きを大きく向上させた。その結果、『GGX』『DOA2』の躍動感溢れる魅力的なキャラクターたちに、多くのプレイヤーから支持が集まったのだろう。

対して、これまでキャラメイキングのうまさに定評があった『KOF』の不振が目立つ。庵や京、K' 以上の人気キャラが生まれなかったことが伸び悩みの原因だろうか？

全体的に続編物が安定した人気を誇った今回のランキングだが、その中で既存のゲームにはない光を見せたのが『ミスタードリラー』だ。ススム君のキュートなスタイルと、シンプルなゲーム性でライトユーザーにもインパクトを与え、国民的人気を獲得している。

また、28位にランクインした『ゴルゴ13』のデジタルコミックという表現も、人気キャラクター登場の可能性として見逃すことはできない。

与えられた上位ハードの能力を製作側がどこまで活用できるか？　それが、今後のキャラ人気の動向に大きな影響を及ぼすはずだ。

順位	キャラクター名 / 登場作品（メーカー）	ポイント
11	ミリア＝レイジ / ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）	1.85
12	双葉 ほたる / 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-（SNK）	1.75
12	リュウ / CAPCOM VS. SNK（カプコン）	1.75
14	あやね / デッド オア アライブ2（テクモ）	1.64
14	ジョニー / ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）	1.64
14	御津 闇慈 / ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）	1.64
14	ロック・ハワード / 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-（SNK）	1.64
18	K' / ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（SNK）	1.31
19	エレナ / デッド オア アライブ2（テクモ）	1.09
19	クーラ・ダイアモンド / ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（SNK）	1.09
19	テリー・ボガード / ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（SNK）	1.09
19	レイファン / デッド オア アライブ2（テクモ）	1.09
23	ナコルル / CAPCOM VS. SNK（カプコン）	0.98
24	ティナ / デッド オア アライブ2（テクモ）	0.87
24	梅喧 / ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス／サミー）	0.87
24	八神 庵 / ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000（SNK）	0.87
24	山崎 竜二 / CAPCOM VS. SNK（カプコン）	0.87
28	デューク東郷 / ゴルゴ13（ナムコ）	0.76
28	フィオ / メタルスラッグ3（SNK）	0.76
28	B. ジェニー / 餓狼 -MARK OF THE WOLVES-（SNK）	0.76

好きなメーカー賞

順位	メーカー名	ポイント
1	カプコン	305.1
2	SNK	237.3
3	セガ	91.1
4	コナミ	84.7
5	ナムコ	73.1
6	彩京	49.8
7	サミー	39.2
8	タイトー	35.0
9	テクモ	18.0
10	アークシステムワークス	13.8
11	アリカ	8.5
12	ケイブ	7.4
13	IGS（台湾）	5.3
13	サクセス	5.3
13	ジャレコ	5.3
16	ビスコ	3.2
16	エイティング	3.2
16	データイースト	3.2
16	トレジャー	3.2
20	セイブ開発	3.1

CAPCOM®

受賞コメント

カプコンを好きなメーカー1位に選んでいただきありがとうございます。今年は『CAPCOM VS. SNK』という記念すべき作品を発売でき、カプコンにとっても非常に充実した年でした。

来年もアーケード業界をがんばって盛り上げていきたいと思います。『CAPCOM VS. SNK2』をはじめ今後のカプコンにご期待ください。（株式会社カプコン）

受賞の喜びをあらわにするカプコン開発陣の皆さん。これからも面白いゲーム作りに期待しています。

最も多くの読者が「好きだ」と答えたメーカーに贈られる「好きなメーカー賞」。

この第一回の受賞メーカーにはカプコンが選ばれた。

カプコンのノミネート作品を振り返ってみると様々な作品がリリースされているが、その中でもメーカーの枠を取り払った格闘ゲームである『CAPCOM VS SNK』のように、常識を良い意味で打ち破るカプコンの姿勢が読者の支持を受け、票を集めたのだろう。

2位にはSNKが入っており、改めて人気の高さを感じさせた。今後のアーケードゲームの開発は予定にないが、人気シリーズを多く持つSNKだけに、多くの読者がSNK作品の復活を心待ちにしていると思う。

10位には、『ギルティギア ゼクス』でアーケードゲーム初参入となったアークシステムワークスがランクインしており、同作の絶大なる人気の影響を感じさせた。同社の今後の動向にも注目したい。

ベストインカム賞

順位	ゲームタイトル（メーカー名）	ポイント
1	ダービーオーナーズクラブ2000（ヒットメーカー/セガ）	785.5
2	ダービーオーナーズクラブ（ヒットメーカー/セガ）	575.4
3	ダンスダンスレボリューション 3rdMIX（コナミ）	218.6
4	サンバDEアミーゴ（ソニックチーム/セガ）	193.5
5	マーヴル VS. カプコン2（カプコン）	192.7
6	パワースマッシュ（ヒットメーカー/セガ）	190.7
7	ドラムマニア 2ndMIX（コナミ）	170.9
8	クライシスゾーン（ナムコ）	166.0
9	ミスタードリラー（ナムコ）	160.7
10	餓狼 -MARK OF THE WOLVES-（SNK）	130.5
11	ポップンミュージック4（コナミ）	110.1
12	ゴルゴ13（ナムコ）	98.0
13	デッド オア アライブ2（テクモ）	93.1
14	パンチマニア 北斗の拳（コナミ）	85.4
15	ギルティギア ゼクス（アークシステムワークス/サミー）	81.8
16	ザ・キング・オブ・ファイターズ2000（SNK）	75.6
17	CAPCOM VS. SNK（カプコン）	71.6
18	ビートマニア クラブMIX（コナミ）	69.5
19	ミスタードリラー2（ナムコ）	59.6
20	ドラムマニア 3rdMIX（コナミ）	56.5

※このインカムランキングは、弊誌ハイスコア協力店から提供していただいた売上データを基準に、各専門誌紙の売上ランキングを編集部で独自に指数化して算出したものです。なお、プレイ料金や硬貨投入口数を考慮しない筐体の単純売上を基本としています。

ダービーオーナーズクラブ 2000

オペレーター評

家庭用ゲームとうまく差別化した事により旋風を巻き起こした『ダービーオーナーズクラブ』は、やはり2000年のNo.1商品でしょう。これを設置できた・できないでは大きな違いがあったことでしょう。

メーカーには今後も、ユーザーがゲーム場に足を運んでいただける商品の開発を期待しております。
（アドアーズ株式会社
店舗運営部 大塚 雅美）

熟練者が出はじめ、初心者お断り的になりつつあったが、ハンデ戦などを搭載したDOC2000登場で克服した。

ハイスコア協力店の売上データから算出した順位がこのインカムランキングである。

『ダービーオーナーズクラブ』シリーズが1・2フィニッシュを決めた。ゲーセンから離れていた若い客層や競馬ファンなどといった新たなライトユーザーを獲得した。

4位の『サンバDEアミーゴ』は、一見してゲームシステムが理解できるシンプルさが奏功したのであろう。

基板で1位となった『マーヴル VS カプコン2』は人気のVSシリーズの続編として好評を博し、現在でも高い人気を誇っている。時期的にライバル不在だったことも好要素か。『パワースマッシュ』は本格的ながら簡単な操作系がライトユーザーにも受けた。長期的な高インカムを期待できる『ミスタードリラー』シリーズは数年後に真価を発揮するかも。15〜17位の格ゲー争いも面白い。稼働時期が重複したが、すべてランクインしたことは商業的に成功した証拠。ぜひ続編を期待したい。

総評

今回から始まったアルカディア大賞を振り返りつつ、その総括としてみたい。
実はこの1年間に大きく業界を揺るがせるムーブメントがあったかと言えば、それは限りなく少ない。数年前からの音楽ゲームブームをリプレースするほどのものもなく、厳しい1年だったというのが正直な感想だ。
では、何がこの1年を支えてきたのか。それは「新たな可能性の模索と実証」だったように思う。

『ミスタードリラー』の可能性

常に秀逸なパズルゲームがそうであるように、この『ミスタードリラー』もまた、単純なルールと操作性、キャッチーな色使いと可愛らしいキャラクターという不可欠な要素で構成されている。
そうしたパズルゲームも近年は数少なく、ハードスペックがハイエンドになるにつれ、「単純明快なパズルゲーム」への期待感は薄らいでいく。
しかし、ゲームはやはりアイデアが命。ポリゴンや3Dである必要もない。学習性と到達感、中毒性と緊張感……そうしたゲーム性のよさがヒットに結びつく……。このようなゲームへの称賛は、再生産が繰り返される90年代のゲームに対して用いられることは少なかった。
しかし、その評価に値するゲーム『ミスタードリラー』の登場は、そんな古きよき(そして根源的な)ゲーム作りのオリジナリティ性と可能性が、いまだ死に絶えていないことを立証したことになる。
画像のリアルさや動きの細やかさなど、グラフィカルであることが良しとされる近年の傾向に一石を投じたとも言える。あたりまえのことであっても、ヒットした事実こそ大事であり、それを成り立たせた功績は大きい。

『ダービーオーナーズクラブ』の可能性

遅か20年以上前から物価が変わらない1プレイ＝100円。それによる店舗売上の基準は、1プレイが約3分前後で終わることが理想とされてきた。
この短時間回収が時として高難度に作用し、再挑戦の意欲を失わせる。これはゲームの魅力も関わることとは言え、この難しいバランスこそが、アーケードゲームビジネスの根幹であることは間違いない。こうした状況を打開するゲームシステムの考案が、現代のアーケードゲームの永久命題だと言える。
これに対し、セガのAM3研（当時）が導き出した1つの解答が『ダービーオーナーズクラブ（以下DOC）』だ。
「馬カード」を購入し競走馬を育成する。初期投入金額こそ高額だが、ゲーム自体が長期戦であることを前提にし、確実なリピートをもたらすシステムを構築した。
この実験的なプロジェクトを売上げに結びつけられるだけの素養をもった『DOC』は、今後も更に発展していく大きな可能性を秘めている。
また、店舗によるオペレーション努力が「DOCとしての空間」を作り出し、そこにある種の居心地を提供することにも成功。アーケードゲームは設置のみではなく、確実な運営努力により人気を持続する証明も同時に果たしたのである。

『スラッシュアウト』の可能性

本来は1作前の『スパイクアウト』で評価すべき要素だが、この『スラッシュアウト』の方向性もこれからのアーケードゲームの在り方を体現している。
昔から一般的とされている「独りで遊ぶ」アーケードゲームの様相を覆したのが「対戦格闘ゲーム」。そこでは筐体間の通信対戦も同時に発展し、多人数プレイが確実に定着した。しかし、ブームが盛り上がるにつれ、対戦人口は増加。そこには闘いあう「敵同士」としての姿しかなく、対戦格闘ブーム黎明期のようなコミュニティは失われつつあった。
時はネットワーク型ゲームを模索している。ハードの進化は時間が解決しても、プレイヤーの精神的インフラが憎しみ合いでは成り立たない。
それを格闘でありつつも協力プレイさせることにより、和を作り出す。このベクトルがどれだけ今の社会に必要なことか、すぐに分かるだろう。
ゲームが競い合いだとしても、人との建設的対話（ネットワーク）の上に成り立っているほうが楽しいはずだ。この『スラッシュアウト』は、そうしたフィロソフィーを根底に抱えている。ゲームシステムや空間構築などではなく、ゲームが持っている存在の意味自体が、これからも受け継がれていくべき要素ではないだろうか。

『ギルティギア ゼクス』の可能性

アークシステムワークスという、家庭用ゲーム機を舞台としているメーカーによる維新作『ギルティギア ゼクス』。
アーケードゲームの対戦格闘シーンは、続編も多く群雄割拠。それこそ、純新作と呼べるものが少なくなりつつある中において、その若いバイタリティが輝きを放った好例と言えよう。
既存のゲームを研究しつくし、そのグラフィックやキャラクター性において、老舗のメーカーの作品にも勝る素養を秘めている。また、好況とは言い難い業界現状に、あえて挑戦してくるその姿勢は、表層的なゲーム評価だけではない称賛を送りたい。
まだまだ格闘ゲームを待ち望んでいるプレイヤーは数多いことは明らかだ。ブームが去れば忘れ去られ、消え去られてしまっていいものでもないだろう。
これは多くのメーカーに対する可能性の提示であり、またチャンス到来の狼煙だということだ。

『CAPCOM VS. SNK』の可能性

カプコンとSNK。この2大メーカーが協力する日が来るなど、誰が想像しただろう。いや、想像はしても、実現は不可能だと思われてきた。
しかし、不可能が可能になるほどドラマチックなものはない。そんな話題性と期待感をもって『CAPCOM VS SNK』は生み出された。
期待に沿う作品に仕上げることの難しさはあるだろう。しかし、これは多くの「見直し」が図れる機会だし、確実にプラスに働くはずだ。
そして、このようにゲームメーカー同士が協力しあう恩恵をプレイヤーは求めている。1社では不可能でも、2社ならできる……。それが分かっているならやればいい。障害は多くとも、カプコンとSNKがやり遂げられたのだ。
もはや、夢を実現する一歩手前まで来ている。こうしたメーカー同士の協力による壮大な企画をプレイヤーは待ち望むだろう。その声に応えるメーカーが出てくる可能性に期待したい。

ひとまず、今回の大賞受賞作が持ち合わせる「可能性」を探ってみた。様々な側面におよぶが、ゲームの善し悪しだけでは語れない「そのゲームの必要性」を感じていただければ幸いである。
来るべき21世紀は、何も特別な時代ではないだろう。あくまで今の延長線上でしかない。だからこそ、今回のアルカディア大賞で評価したゲーム1つ1つの可能性が、アーケードゲームの未来を切り開いていくのだ。

獣人バトル、本格攻略スタート!!

BLOODY ROAR 3™

ついに発売された『ブラッディロア3』。今回はひととおりのシステム解説に加え、全キャラの基礎攻略&全技表を掲載。ポイントを押さえて獣人バトルに参戦せよ!

※コマンドはすべて右向き時のもの。Ⓖはガードボタン、Ⓟはパンチボタン、Ⓚはキックボタン、Ⓑは獣化&獣化攻撃ボタンを表します。また、線だけの矢印(⇩など)はレバーを短く入力、塗りつぶしてある矢印(⬇など)はレバーを長く入力することを表します。

『BLOODY-ROAR.COM』始動!

ストーリーやキャラプロフィールなど『ブラッディロア』情報盛りだくさんの公式サイト。エンディングで表示されるパスワードを入力すると……。

http://www.bloody-roar.com/

プレイ前にまず予習

『ブラッディロア3』基礎講座

Text　SHD

覚えるべきシステムは多いが、要点をつかんでおけば慣れるのは早い。系統別に紹介するので、しっかり予習しておこう。

クイックフォワード

ダッシュ

移動系システム

特殊な移動方法は全部で5つ。前後に素早く移動するクイックフォワードとバックステップ、遠距離から走り込むダッシュ、横方向(左右)に動く奥移動と手前移動だ。これらは実際のプレイでも多く使うことになる。横移動は、攻撃を避ける能力こそほとんどないが、相手を端に追い詰めたり、逆に追い詰められないようにしたいときには有効。

攻撃系システム

数あるシステムの中でも、重要度の高いものが揃う攻撃系システム。本作最大のウリである獣化システムを筆頭に、上段&下段投げ、ガードブレイク、キャンセル、Ⓖ止めなどが挙がる。

その中でも一番初めに覚えておきたいのが獣化システム。人間時よりも圧倒的に優れた能力を持つ「獣人」を把握することは、単純に相手に勝つということへつながるからだ。ひとことに獣化システムといっても、獣化攻撃、ビーストドライブ、超獣化などの要素も組み込まれているので、すべて覚えるのは一苦労だが、本作に慣れるためにも早めに覚えておこう。

レバー&ボタン基本操作

ジャンプ
後退
前進
しゃがみ
パンチ Ⓟ
キック Ⓚ
Ⓑ 獣化&獣化攻撃
Ⓖ ヘビーガード

特殊操作一覧

システム名	操作方法	掲載
クイックフォワード	⇨⇨	—
バックステップ	⇦⇦	—
ダッシュ	一定距離以上離れて⇨➡	—
横移動(奥/手前)	⇩⬆/⇩⬇	—
獣化	人間時にⒷ	
ビーストドライブ	獣人時に⇩⬂⇨⇩⬂⇨Ⓑ or ⇩⬃⇦⇩⬃⇦Ⓑ	P25
超獣化	ビーストゲージMAX時にⒼⓅⒷ or ⒼⓀⒷ同時押し	
投げ(上段/下段)	Ⓟ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓖ/⇩Ⓟ+Ⓚ or ⇩Ⓟ+Ⓖ	
投げ抜け	投げられた直後にⓅ+Ⓚ or Ⓟ+Ⓖ	
ガードブレイク	各キャラ固有のコマンドを入力	
キャンセル	キャンセルポイントで特定の技を入力	P26
Ⓖ止め	特定の技中にⒼ	
ガードアタック	⇩⬃⇦ⓅorⓀ	
エアコンボ	獣人時に浮かせ技ヒット後レバージャンプ方向	
ライトガード(上段/下段)	レバーニュートラル/⬇	
ヘビーガード(上段/下段)	Ⓖ or ⬅/⬇Ⓖ or ⬋	
空中ガード	空中でガード入力	P27
伏せ	Ⓖ押しっぱなしで⇩⬇	
ギリギリエスケープ	相手の攻撃が当たる直前に⇨Ⓖ	
受け身	浮かされたときにⓅ+Ⓚ	
起き上がり蹴り	ダウン中にⓀ	—
移動起き上がり(前転/後転/横転)	ダウン中に➡/⬅/⬆ or ⬇	—

防御系システム

防御系システムは、ライトガード、ヘビーガード、空中ガード、伏せ、ギリギリエスケープ、受け身、ガードアタック、起き上がりなど、数多く存在するが、その中で重要視したいのは各種のガード、受け身、ガードアタックだ。

各種ガードと受け身は、相手の攻撃を防ぐうえでもっとも基本的な要素。理解していないと、「なぜ攻撃をくらってしまったのか分からない」という状況になりかねないので非常に重要だ。ガードアタックは、相手の攻撃連係に押されたときに、攻撃の流れを変えられる大切な防御法。早めに覚えることをオススメしたい。

ゲー事典 本作は覚えるべきシステム事項が非常に多く、それらをすべて理解するには、かなりの時間が必要とされる。ただ、効率よく覚えていけば、楽しみながら自然と身に付けることができるはずだ。たとえば、獣化システムを重点的に使っていけば、人間時と獣人時の違いが分かってくるし、獣化攻撃を覚える機会も多くなる。要点を絞って少しずつ覚えていこう。

月夜が君を呼んでいる！

獣化システム活用講座

本作の最重要システムである獣化。その獣化に関わりのあるシステムをひととおり紹介していくので、しっかり覚えてほしい。

Text：SHO

ビーストゲージを知る

「獣化」には画面下部のビーストゲージが関係している。人間時は時間経過、攻撃、ガード、被ダメージによって増加し、黄色の状態ならⒷで獣化可能（空中でも可能）。獣化動作は無敵時間＆吹き飛ばし効果を持つ攻撃判定があるため、連係に割り込むなどの緊急回避的な使い方もできる。また、人間時に一部の獣化攻撃（連係技含む）を入力すれば、その技を出しつつ獣化することもできる（前述の獣化動作の効果は得られない）。

獣化後はゲージが元々の量×0.5＋50％になり、点滅状態に。攻撃をくらうorガードすることに減少し（増加することはない）、ゼロの状態でダウン技をくらうと獣化が解ける仕組みだ。また、ビーストドライブを使用すると獣化は解除されるので注意しよう。

獣化解除後はゲージが青色になり、満タンになるまでは獣化することができなくなる。

獣化後の変化

人間時に比べて圧倒的な攻撃力と防御力を誇る獣人。獣人時専用のシステムも数多くあるが、一番覚えておいてほしいのは、Ⓑが攻撃ボタンに加わるということだ。人間時には獣化の手段にしか使わないボタンだが、獣人時には専用の攻撃を出すことができるのだ。もちろん強力な技が数多く存在するので、積極的に使うようにしよう。

そのほかに大きな変化として挙げられるのが、体力回復能力の追加。人間時、獣人時ともに、受けたダメージの約半分は青いゲージとして残り、獣人時はこの部分が少しずつ回復するのだ。防御力が低く回復能力のない人間時より、獣人時のほうが有利なのはいうまでもない。ただし、獣化が解除された時点で青いゲージはなくなるので注意。

獣人時の利点

●体力回復能力の追加
体力ゲージの青い部分が回復可能ゲージで、獣人時のみ体力回復。ただし、黄色いゲージがゼロになるとK.O.される。

●攻撃力と防御力の上昇
攻撃力と防御力は人間時の約1.33倍。体力回復効果もあるので、実質ダメージの差はそれ以上のものがある。

●Ⓑが攻撃ボタンに変化
人間時は獣化用のボタンだが、獣人時には獣化攻撃ボタンとなる。獣人の能力を活かした独特の攻撃を繰り出す。

●連係が増加し、技の性質も変化
特定の技からのⒷを使った連係が可能に。また、人間時と同じ技や連係でも、技の性質が変化するものもある。

●ケズリ能力の追加
攻撃をガードされても相手の体力を減らすケズリ能力が追加。相手が獣人でもケズれるが、ケズリでK.O.はできない。

●ビーストドライブ使用可能
各キャラ固有のビーストドライブが発動可能になる。ただし、発動後は強制的に獣化が解除されてしまう。

超獣化システム

超獣化は、ビーストゲージが満タンの状態でⒼⓅⒷまたはⒼⓀⒷを同時押しして発動。

発動後は12秒間、さまざまな能力を持つ獣人を越えた究極の獣人状態となる。ただし、時間が切れて超獣化が終了したあとは、ビーストゲージがその試合中消滅するということに注意したい。それ以降は獣化ができなくなるので、最終手段として考えよう。

12秒間だけの究極形態、超獣化。時間内に相手をK.O.したいところ。

超獣化の性質

●超獣化は12秒間のみ
超獣化していられるのは、発動してからから12秒間のみ。これは全キャラ共通だ。少ない時間にすべてをかけろ!!

●スピードアップ
獣人時よりもスピードが全体的にアップする。そのため、獣人時は連続ヒットしない連係技が連続ヒットすることも。

●獣人時よりも攻撃力アップ
獣化の上をいく超獣化は、攻撃力も獣人時より格段にアップしている。人間相手に与えるダメージは計り知れない。

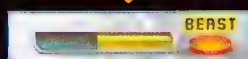
●ビーストドライブ使い放題
制限時間内ならば、ビーストドライブを何度でも使用可能。ただし、残り時間が減るとそれに対応して威力も低くなる。

●すべての技がキャンセル可能
キャンセルについては次ページを参照のこと。キャンセルで出した技をさらにキャンセルすることもできる。

●超獣化終了後はビーストゲージ消滅
12秒間の超獣化が終了したあとは、ビーストゲージが消滅。その対戦中は復活しない（獣化できない）ので注意。

ビーストゲージの変化

青いときは獣化不可能。時間経過、攻撃、ガード、被ダメージによって増加し、満タンになると黄色に変化する。

試合開始時は黄色いゲージがゼロの状態なので、開始直後に獣化することも可能。ここで獣化するとゲージは50％に。

ゲージが黄色い時は基本的に獣化OK。獣化後はゲージが点滅し、ゼロの状態でダウン技を受けると獣化が解除される。

黄色いゲージが満タンになれば、獣化に加えて超獣化も可能となる。ただし、超獣化終了後はゲージが消滅する。

ビーストドライブの特徴

獣人時の奥義的な位置づけにあるビーストドライブ。性能は技によって異なるが、共通の特徴もあるので解説しよう。一つ目は、ビーストゲージや残りタイム（超獣化時）が多いほど威力が高くなること。二つ目は、発動した瞬間に回復可能ゲージが回復すること（回復量はビーストゲージや残り時間によって変化）。三つ目は、各キャラの技に設定されたキャンセルポイントで入力すれば、コマンド技と同様にビーストドライブを出せることだ。これらの特徴を理解してより効果的に使えれば、対戦時の勝率は間違いなくアップするだろう。

瀕死の状態で回復可能ゲージが多かったら、ビーストドライブを使って体力回復しよう。

ビーストゲージが満タンのときにビーストドライブを使うと、威力が格段にアップする。

超獣化の使いどころ？

さまざまな効果があるとはいえ、超獣化終了後はその対戦中ビーストゲージが消滅するという事実を前にすると、簡単には使えないのが現実。では、どのような状況で発動させるのが有効なのか？　実際に使うとすれば、ビーストゲージが消滅してもさほど影響のない最終ラウンドだろう。また、そのラウンドを取れば勝利、というときに使ってみてもいい。12秒間で相手を倒せるという自信があればだが……。使い放題のビーストドライブや、幅が広がるキャンセル行動を存分に利用して、一気にK.O.できるよう研究してみよう。

超獣化を発動するのは最終ラウンドだけなのか？　君ならどの状況で使う？

出し放題のビーストドライブ。体力回復手段として気軽に使えるのは利点と言える。

相手をK.O.したあとも、ある程度操作することができる本作。最後にハデな技を出してリプレイを楽しむか、などと思ったことがある人は要注意。K.O.後であっても、ビーストドライブを出すと獣化が解除されてしまい、次のラウンドは人間状態でスタートすることになるからだ。どんなビーストドライブか見てみたいという人は、せめて最終ラウンドで試そう。

ガードアタック

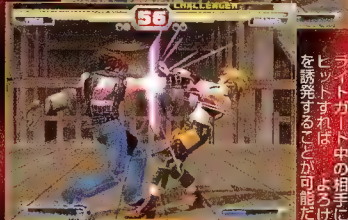
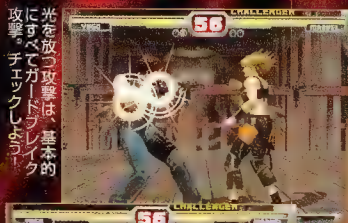
ライトガード属性を持った特殊な攻撃。連係への割り込みはもちろん、Ⓖ止めと組み合わせれば……、可能性は無限大!

⇩⇙⇦Ⓟ or Ⓚ(キャラにより異なる)と入力することで出せる特殊な打撃技。その最大の特徴は、出がかりにライトガードと同じ性質を持っていること。相手の上・中段攻撃を無効化できるため、相手の連係へ対する割り込みとして使っていくのが基本となる。ただし、下段攻撃、上段投げ、ガードブレイクに対しては一方的に負けてしまうので注意。また、攻撃判定の発生前であれば、Ⓖを押すことによって、攻撃モーションを途中でキャンセルすることができる。

連係攻撃への割り込みとして使用。ヒット後の性質はキャラによって違う。

投げ技と下段判定の攻撃に対しては一方的に負けてしまうので要注意!

ガードブレイク

硬直時間は長いが、相手の状態を崩すことが可能な特殊攻撃。うまく使いこなして、さらなる二択攻撃を狙っていこう!

光を放ちながら繰り出される、相手のガードを崩す効果を持った特殊な打撃技のこと。とはいえ、ガードブレイクで崩すことができるのは基本的にライトガードのみで、Ⓖorレバー後ろ方向のヘビーガードは崩せないので要注意!

それ以外では、攻撃モーションの出がかりにライトガードと同じ性質を持っているガードアタックを、一方的につぶすことも可能。各キャラのガードブレイク設定技については、キャラ別ページの技表を参照してほしい。

光を放つ攻撃は、基本的にすべてガードブレイク攻撃。チェックしよう!

ライトガード中の相手にヒットすればよろけを誘発することが可能だ。

投げ

相手のガードを崩すための手段である投げ技。ここでは、その詳しい性質についてをしっかりと覚えていくことにしよう。

全キャラクター共通の投げ技は全部で4種類。それぞれ詳しく説明していこう。

1つ目と2つ目は、立ち状態の相手を投げることができる上段投げ(Ⓟ+ⒼorⓅ+Ⓚ)。基本投げといえるこの投げは、人間時と獣人時で別の技が用意されている。3つ目は、しゃがみ状態の相手を投げることができる下段投げ(⇩Ⓟ+Ⓖor⇩Ⓟ+Ⓚ)で、これは人間時・獣人時で変化なし。最後は、相手の背後から投げを決める場合の背後投げで、これは上段、下段の区別がなく、人間時と獣人時の違いもない。

それ以外では、各キャラ固有のコマンド投げも多数存在しているが……、その種類や性質は千差万別。中には、空中の相手を投げる空中投げや、コマンドを連続で入力していく投げ連係なども存在する。

これらの中で、相手に投げられた直後にⓅ+ⒼorⓅ+Ⓚで投げ抜けができるのは、基本の上段&下段投げ、空中投げのみ(例外アリ)。コマンド投げは投げ抜け不可能だが、例外的にフスジマの舌(べろ)スルー(⇩⇧⇨Ⓟ+ⒼorⓅ+Ⓚ)のみ、同様のコマンドで投げ抜けできる。

投げられる間合いであれば、入力直後の1フレームで投げは成立するぞ。

投げ抜け入力はボタン連打で問題なし。攻撃の硬直には入れ込みで……。

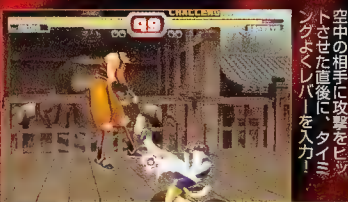
投げ連係抜け

スタンのダークサンクションコンボに代表される投げ連係も、Ⓟ+ⒼorⓅ+Ⓚで投げ抜けすることができる。といっても、抜けられるのは2段目以降で、タイミングよく入力する必要がある!

……が出た直後ぐらいを目安にして、タイミングよく投げ抜けを入力しよう!

エアコンボ

回避が困難なジャンプ攻撃を使った空中コンボ。相手の回避行動に合わせたパターンをいくつか考えておくといいぞ!

相手を空中へと浮かせた直後や、空中の相手に対して攻撃をヒットさせたあと、タイミングよくレバーをジャンプ方向へと入力。うまく入力できていれば、硬直モーションをジャンプでキャンセルすることができ、ジャンプ攻撃による追い打ち=エアコンボを狙っていくことができる。その最大のメリットは、空中で素早く追い打ちを入れることができるところにある。これなら相手が受け身からの回避を狙ったとしても、かなりのダメージが期待できる。

空中の相手に攻撃をヒットさせた直後に、タイミングよくレバーを入力!

そのあとは、ジャンプ攻撃を使って素早く追い打ちをかけていこう。

キャンセル

キャンセルを連係へと組み込んで、バリエーションを増やしていくことが重要! もちろんⒼ止めもお忘れなく……。

一部の打撃技には、特定の技を先行入力することで、攻撃モーションをキャンセル可能なキャンセルポイントといったモノが設定されている。これに設定されている技は、⇩⇘⇨、⇩⇙⇦、⇨⇦などのレバーを複数回入力するコマンド技で、攻撃後の硬直をキャンセルすることができる。

また、ガードアタックと同じように、Ⓖを押すことによって攻撃の出がかりで動作を中断(本攻略記事中ではⒼ止めと表記)できる技も数多く存在しているぞ。

キャンセルポイントを使えば、オリジナルの連係攻撃を作ることが可能だ。

特定の攻撃は、攻撃発生前にⒼボタンを押すことでモーションキャンセル。

ゲー事典 **開幕の位置どり:** 各ラウンドのスタート前は、攻撃こそ出せないが……キャラクターを移動させることだけなら可能。空中コンボを回避しにくい壁際へと相手を押してみたり、横移動で背後へと回り込んでいくこともできる。ラウンド開幕前は、できるだけ自分に有利な場所や間合いを取れるような位置どりを考えて、動いていくことが非常に重要だったりするぞ!

ギリギリエスケープ

すべての打撃技を回避することが可能な回避動作。相手の攻撃連係に対して先読みで入力し、攻撃の流れを手に入れよう。

伏せと並んで、防御系システムの柱ともいえる特殊な回避システム。その操作はいたって簡単で、「相手の攻撃に合わせてタイミングよく⇩Ⓖを入力」するだけ。タイミングさえ合っていれば、すべての打撃技をガードせずに避けていくことができる。なお、「レバー➡(入れっぱなし)でⒼ」でも可能だが、Ⓖを押している状態であっても、レバーが前に入っているとガードはできないということに注意してほしい。慣れてきてから、少しずつ実戦投入していこう。

タイミングさえ合っていれば、連続で攻撃を回避していくことも可能だ!

空中で入力すると、横方向へと回り込みながら着地することができるぞ!!

伏せ

上・中段攻撃を回避可能な特殊構え。ここからの専用技は意外に使えるものが多いので、性質をチェックしておこう。

上段投げと中段の二択を回避。コマンド上、ガード状態から移行可能だ。

専用技は、攻撃を完全に避けてから出さないと、つぶされることが多い。

Ⓖを押したままの状態で⇩⬇とレバー入力することで、特殊な構えである伏せ状態を作ることが可能。伏せ中は、相手の上・中段攻撃をすべて避けることができ、下段攻撃(下段投げ含む)以外に一切当たらなくなっている。このため、上段投げと中段攻撃の二択などを回避していくのに使うのが非常に効果的だ。また、伏せ中に攻撃ボタンを押せば、伏せ状態からの専用攻撃を出していくことも可能。回避と同時に素早く反撃を入れることもできるぞ!

各種ガード

防御システムの基本ともいえる各種のガード方法。独特の性質を持った2種類のガードをうまく使い分けていこう!

このゲームにはライトガードとヘビーガードという、性質の異なった2種類のガード方法が存在する。それぞれの特徴を説明しておこう。

まずは、Ⓖを使わずにレバーをニュートラルの状態にして行なうガード方法、ライトガード。その最大のメリットは、ガード時の硬直時間が短いことで、攻撃ガード後の反撃はもちろん、連続攻撃への割り込みなども容易に狙っていくことができる。ただし、特殊攻撃であるガードブレイクを受けると、多少のダメージを受けたうえによろけ状態となってしまうのが欠点。これは、攻撃モーションの前半にライトガードの性質を持っているガードアタックでも同様だ。

もうひとつのⒼを押すかレバーを後ろ方向に入れることで行なうヘビーガードは、ガード硬直時間が長い代わりに、ガードブレイクを含むすべての打撃技をガードすることができる。とりあえず始めのうちはこのヘビーガードをメインに使い、ゲームに慣れた段階から、徐々にライトガードを使っていくようにするといいぞ

ライトガードは、⬇入力で下段攻撃をガード。上級者向けのガードだ。

Ⓖを押せば、ヘビーガードへ。とりあえずはこちらを使っていこう。

空中ガードは1回だけ

ジャンプ中や受け身後など、キャラが空中にいる状態でも相手の攻撃をガードすることが可能。とはいっても空中でガードできるのは1回だけで、連続して攻撃を出されると[illegible]

空中でのガードは1回だけ可能。空中ギリギリエスケープと組み合わせて使うといい。

よろけ・回復

無防備なよろけ状態から素早く回復して、余計なダメージを回避。地味なようだが……勝敗を分けるカギとなるぞ!

ライトガードをガードブレイクで崩されたり、特定の攻撃をくらった際に発生する各種のよろけ状態。この間は攻撃やガードなどが一切行なえず、発生の早い攻撃を出されると連続ヒットしてしまうこともある。とはいえ、まったく操作を受け付けていないわけではなく、レバガチャ&ボタン連打でよろけ状態からの回復を早めることができる。早い段階で回復できれば、余計なダメージをくらわずに済むことも多いので、あきらめずに回復しよう!

これがよろけ状態。しっかりと反応して、よろけ回復しておくことで……

連続でヒットしてしまう攻撃をガード可能。回復するクセをつけていこう。

受け身

空中で体勢を立て直して、追い打ちを素早く回避! タイミング次第では逆に反撃を狙っていくこともできたりするぞ!!

空中に浮かされても、受け身を取れば攻撃やガードなどが可能となる。

基本的に受け身動作中は操作不能。場合によってはしないほうがいい。

相手の攻撃で空中に浮かされた際、Ⓟ+Ⓚを入力することで受け身を取ることが可能。空中ガードや空中ギリギリエスケープなどと組み合わせて使っていくことで、空中コンボを回避していける。

ただし、受け身モーション中は無敵状態ではないため、そこに攻撃を完全に重ねられてしまうと回避は不可能。そのときの状況にもよるが……、受け身を取るのであれば、できるだけ早い段階で入力したほうが、いい結果を産むことが多いぞ!

ゲー事典 **獣化の無敵を利用:**Ⓑを使っての獣化モーション中は、基本的に攻撃が当たらない無敵状態。しかも、攻撃判定を持っているので相手の空中コンボや連係攻撃、二択などを回避するには最良の方法だと言える。ビーストゲージが溜まって獣化できるからといってすぐに獣化しないで、保険として残しておけば……ここ一番で役立つので状況をしっかりと見極めよう!

素早いパンチと手数の多い連係がウリのユーゴ。猛烈ラッシュで相手を圧倒せよ！

Text SHO

YUGO
ユーゴ

基本戦術

ユーゴを動かすうえで基本となるのがⓅⓅⓅ。この技は3発目がキャンセルポイントとなっているため、さまざまな技に派生することができる。基本的には⇩⇘⇨Ⓟへつなげてラッシュをかけるといいのだが、すべて上段攻撃なので回避される可能性も高い。簡単に回避させないためにも、ⓅⓅⓅ後➡ⓅⓅⓅに派生させてみよう。この中段攻撃を交ぜれば、相手は簡単にしゃがむことはできなくなるし、■ⓅⓅⓅの3発目はキャンセルポイントとなっているため再度派生が可能なのだ。

攻撃を持続させるためには、キャンセルポイントで⇩⇘⇨ⓅⓅを使うのがオススメ。実はこの技の最後のパンチもキャンセルポイントに設定されているため、無限の攻撃を組み立てることができる。また、このポイントはキャンセルとは関係なく特定の技へ派生できるユーゴ独自の派生ポイントにもなっている。➡ⓅⓅ、⬅ⓅⓅⓅ、⬅ⓅⓅⓅなどに派生することができるので、いろいろ試してみよう。

上、中段攻撃が多いユーゴにとって重要な下段攻撃となるのが⬋ⓅⓅ。1発目（下段）がヒットすれば2発目も連続ヒットする強力な技だ。ⓅⓅⓅや⇩⇘⇨Ⓟの後に連係で出すことで、非常に有効な攻撃となる。ただし、ガードされると反撃は必至。状況によって連係を変化させていこう。

下段の1発目が決まれば2ヒット確定。ⓅⓅⓅや⇩⇘⇨Ⓟ後に使うと効果的だ。

獣人時のバリエーション

獣人時に性質が変化する有効な技は、ガードアタックの⇩⇙⇦Ⓟ。アッパー系の技で、人間時にはヒットしてもよろけさせるだけだが、獣人時はカウンターヒットで相手を浮かす効果に変化。もちろん、空中コンボを狙うことが可能だ。ガードアタックの性質上、カウンターヒットすることが多いので、獣化時には使用頻度を上げるといい。

ほかに使いやすいのが⬅ⓅⒷⒷⒷ。最後にキャンセルポイントがあるので、そこから別ルートの連係を展開できる。獣人時のオススメ連係だ。

獣人時のガードアタックはカウンターヒットで浮かせることが可能になる。

⬅Ⓟ後のⒷⒷⒷは3連続レバーブロー。3発目にはキャンセルポイントがある。

No.	技名	コマンド	ダメージ	判定	派生先
●基本技					
1	ジャブ	Ⓟ	10	上	8,A
2	ボディブロー	⇨Ⓟ	12	中	D,F,P,W
3	ストレートファースト	⇨Ⓟ	20	上B	D,F,H,R
—	スクワットジャブ	⇩Ⓟ	8	下中	—
4	アッパー	⇧Ⓟ	13	上中	I
5	レッグスラッシュ	⇩Ⓟ	8	下	L
—	ジャンプアッパー	⇨⇨Ⓟ	7+23	中-上	—
—	ショルダータックル	ダッシュⓅ	25	中	—
—	スマッシュ	伏せⓅ	17	上中[中]	—
—	ジョフレアッパー	振り向きⓅ	13	上	—
6	ミドルフック	振り向き⇩Ⓟ	10	中	4
7	ダンクストレート	⇧Ⓟ	16	上	—
—	ジャンプジャブ	ジャンプⓅ	10	上中	—
—	フライングハンマースタンプ	ジャンプ⇨Ⓟ	25	中B	—
8	ハイキック	Ⓚ	13	上	N,O
—	シュート	⇨Ⓚ	10	中	—
—	インサイドキック	⇨Ⓚ	15	下	—
9	ローキック	⇩Ⓚ	10	下	10
10	ダッキング	⇧Ⓚ	—	特殊移動	—
11	スウェー	⇨Ⓚ	—	特殊移動	10,16,B_3
—	ワンステップニー	⇨⇨Ⓚ	18	中	—
—	グランドスライサー	ダッシュⓀ	20	下	—
—	ジャックナイフキック	伏せⓀ	17	上中	—
—	バックターンハイキック	振り向きⓀ	18	上	—
—	バックターンローキック	振り向き⇩Ⓚ	16	下	—
—	ソバット	⇧Ⓚ	20	中	—
—	フライングサイドキック	ジャンプⓀ	16	上中	—
—	ダイビングキック	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B	—
—	ダイビングキック	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B	—
12	ウルフクロー	Ⓑ	12	上	1,8,U,V,W
13	ワイルドスラッシュ	⇨Ⓑ	15	中B	2
14	満月斬	⇨Ⓑ	20	中B	—
15	弧月返	⇩Ⓑ	15	中	—
—	地摺り斬	⇧Ⓑ	15	下	—
—	舞狼脚	⇧Ⓑ	11	下	—
—	アークリスト	⇨⇨Ⓑ	20	中B	—
—	ボディーキャノン	ダッシュⒷ	32	中B	—
—	スピニングクロー	伏せⒷ	24	下中	—
—	バックターンクロー	振り向きⒷ	20	中	—
—	負け犬	振り向き⇩Ⓑ	—	特殊移動	—
—	ツインファングダイブ	⇩Ⓑ	6+14	中-中	—
—	ワイルドトーキック	ジャンプⒷ	20	中	—
—	ハイジャンプオーバーテイル	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中	—
●投げ技					
—	背負い投げ	Ⓟ+Ⓚ	25	上段投げ	—
—	スリップダウン	⇩Ⓟ+Ⓚ	10	下段投げ	—
—	裏投げ	相手後ろⓅ+Ⓚ	40	背後投げ	—
—	旋血牙	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ	—
—	クリンチ	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ	25	上段投げ	—
—	クリティカルアッパー	⇩⇘⇨Ⓟ+ⓀⓅ	25	上段投げ-中B	—
—	スタイルチェンジ ※1	⇩⇘⇨Ⓟ+ⓀⓀ	0	上段投げ	—
—	ターンステップ ※2	⇩⇘⇨Ⓟ+Ⓚ⇦Ⓚ	0	上段投げ	—
●コマンド技					
16	クイックワンツー	⇩⇘⇨Ⓟ	7+9	上-上	5,B_2,M,P,W
—	フリッカー	⇩⇘⇨Ⓚ	0	特殊構え	—
—	ブラッディロア	⇩⇘⇨Ⓑ	10+20	中	—
—	シルバーウルフナックル	⇩⇙⇦Ⓟ	18	上中G	—
—	クレセントサマー	⇩⇙⇦Ⓚ	25	中	—
—	フライングバーサーク	⇩⇙⇦Ⓑ	—	特殊移動	—
—	メテオスラッシュ	⇩⇘⇨Ⓑ⇩Ⓑ	20	中B	—
—	メテオクラッシュ	⇦⇘⇨Ⓑ壁際Ⓑ	25	中B	—
●ビーストドライブ					
—	スパイラルファング	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ	20+65	中B	—
—	キングオブブレイカー	⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ	※3	※3	—
●連係派生専用技					
A	バースト	Ⓟ	11	上	5,B_1,M,P,W
B_1	ストレートセカンド ※4	Ⓟ	10	上C	2,3,4,7,10,15,C,H,Q
B_2	クイックストレート ※4	Ⓟ	10	上C	2,3,4,7,10,15,C_2,H,Q
B_3	カウンターストレート ※4	Ⓟ	10	上C	2,3,4,7,10,15,H,Q
C_1	ストライクラッシュ	Ⓟ	13	上[上B]	5
C_2	ショートフック	Ⓟ	13	上	5
D	ボディラッシュ	⇨Ⓟ	10	中	5,E,G
E	ハートブレイクブロー	⇨Ⓟ	15	中C[中BC]	—
F	ストレートセカンド	⇨Ⓟ	15	上B	14,15,C_2,E,G,Q
G	チャンピオンストレート	⇨Ⓟ	25	上B	H
H	カウンターブロー	⇩Ⓟ	15	中	—
I	ツインアッパー	⇧Ⓟ	11	中	1,J
J	マシンガンアッパー	⇧Ⓟ	7+7	中-中[中C]	10,K
K	ファイナルマシンガンアッパー	⇧Ⓟ	11,7+7,25	中B	—
L	ドラゴンフィニッシュブロー	⇩Ⓟ	15	下中	—
M	ワンツーボディアッパー	⇨Ⓟ⇨Ⓟ	15,25	中B,中	—
N	ハイキックツイン	Ⓚ	18	上C	—
O	スパイラルキック	⇩Ⓚ	12	下	—
P	サイドキック	Ⓚ	22	上	—
Q	バックスピンハイキック	Ⓚ	22	上	—
R	ネイルスラッシュ	Ⓑ	8	中	4,H,S
S	ネイルスラッシュツイン	Ⓑ	8	中	4,H,T
T	ボディスラッシャー	Ⓑ	15	中BC	—
U	スラッシュロー	⇩Ⓑ	12	下	—
V	ツインファングダイブ	⇨Ⓑ	6+14	中-中	—
W	スラッシュアッパー	Ⓑ	14	中C	14,X
X	スラッシュダイブ	Ⓑ	10+10	中B-中	—
●そのほかの連係技					
—	フェイントローリング	⇧Ⓑ⇩⇙⇦Ⓑ	11,—	下,特殊移動	—
—	パンツァーストレート	⇨⇨ⓀⓅⓅⓅ	18,10,12,25	中,上,上C,上B	—
—	ヒールタスク	伏せⓀⓀ	17,13	上中,中	—
—	ブラインドブロー	⇧Ⓑ⇦Ⓟ	15,25	下,中B	—
—	ダブルウルフキック	⇧ⒷⒷ	11,13	下,中	—
●フリッカー構えからの派生技					派生元
Ⅰ	ベーシック	ⓅⓅⓅⓅ	(5+5)×3,5+5+5	(上-上)×3,中-中-上	
—	ライトニング	⇨Ⓟ	5+5+5	中-中-上	Ⅰの1～3発目,Ⅲ
—	カウンター	⇦Ⓟ	15	上B	
Ⅱ	ブレイクダウン	⇩Ⓟ	18	中B	Ⅰの1,3発目
Ⅲ	ミドルレンジ	⇧Ⓟ	5+5	上-上	Ⅰの1～3発目
—	ファイナルアッパー	⇧Ⓟ	30	上B	Ⅰ
—	インステップ	⇨Ⓚ	—	特殊移動	Ⅰの1～3発目
—	アウトステップ	⇦Ⓚ	—	特殊移動	Ⅰの1～3発目
—	フリースタイル	⇩Ⓚ	—	構え解除	Ⅰの1,3発目,Ⅱ

※1：フリッカー構えに移行　※2：相手の裏側に回る　※3：5×4+10+5+5+10+5(10×4)+40[55]、中B-中×7-中B-(中×4-中B)、Ⓖで中断可能、Ⓑ押しっぱなしで打撃に変化、()内は打撃に変化した場合　※4：モーションは同じだが、派生先が若干異なる

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[ ]内＝獣人時のデータ、青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

相手を浮かすための技は獣人時が多く、その中では⇩⇙⇦Ⓟと⬅ⓅⓅ⇩Ⓑがオススメ。人間時には浮かせる技を決めても相手の浮きが低いため、空中コンボに移行するのは難しい。しかし、⬉ⓅⓅでバウンドさせたあとは、人間時でも拾えるので狙っていきたい。下段から空中コンボに移行できるので強力だ（アリスとウリコは拾いにくくなっている）。

攻撃力の低さは手数でカバー。豊富な下段攻撃を使って、相手をうまく翻弄していこう！

Text：伊勢猫

ALICE
アリス

基本戦術

派生連係技の数が多い点とガードブレイク技が意外に少ないことを除けば、アリスは比較的スタンダードなタイプのキャラクターといえる。

その立ち合いにおける基本は、攻撃発生が早いⓅ始動の各種連係技と⇦ⓅⓅⓅ派生の連係技で、連係技の後半がキャンセルポイントとなっているⓅⓅ⇦Ⓟと⇦ⓅⓅⓅが攻撃の主軸となる。どちらの場合でも、キャンセル⇩⇧⇦ⓀをⒼ止めして硬直を軽減することで、投げと中段攻撃の二択を狙っていくことが可能。⇩⇧⇦Ⓚの代わりに⇩⇧Ⓚやキャンセル⇩⇧⇦Ⓚ→Ⓖ止めを使って間合いを離し、仕切り直してみてもいい。

これ以外では、ガードアタック対策も兼ねたⓅⓀⓅ⇩Ⓚや、ⓅⓀⓀ⇩Ⓚなどのよろけを誘発可能な連係技もオススメ。うまく組み込んで、単調になりがちな攻撃のバリエーションを増やしていこう。

さて、お互いの間合いが少し離れた中間距離では、⇦Ⓟ⇩Ⓚや⇧ⓀⓀ⇩Ⓚなどの下段攻撃がそこそこ優秀。前者については、⇦ⓅⓀと合わせていくことで中・下段の二択となり、下段部分がヒットすればよろけも誘発可能。後者に関しては、カウンターヒットであってもよろけを誘発できないが、派生技の3発目を警戒してガードを固める相手には、2発止めからの投げが意外に決まりやすいぞ！

キャンセルポイントと、よろけを誘発できる下段攻撃を活用して立ち回れ！

獣人時のバリエーション

ウサギに獣化したあとの獣化攻撃で特徴的なのは、Ⓑを連打するだけで出せる各種のコンビネーション。中でも利用価値が高いのは、5発目にキャンセルポイントを持つ⬇ⒷⒷⒷⒷⒷと、4発目がよろけを誘発可能なⒷⒷⒷ⇩Ⓑだ。これ以外の技では、よろけを誘発できる単発の下段攻撃⇧Ⓑや、ガードブレイク属性を持っていて浮かせ技でもある⇩⇧⇨Ⓑなどが使いやすい。また、獣化後なら⇧Ⓟヒット後にも追い打ちが狙えるようになるので、よろけさせたあとの選択肢に加えていこう。

ⒷⒷⒷ⇩Ⓑは4段目にディレイをかけてカウンターを狙っていくのが基本。

リーチも長くて使いやすい⇧Ⓑ。⇧ⓀⓀからも連係技として出すことが可能だ。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
ジャブ ※1	Ⓟ	9	上
スルーパンチ	⇨Ⓟ	13	中
スウェーナックル	⇨Ⓟ	12	中
スクワットジャブ	⇩Ⓟ	7	下
ボディーフック	⇩Ⓟ	10	中
ロースウェーナックル	⇩	11	下
スライドパンチ	⇨⇨Ⓟ	13	下
ラビットタックル	ダッシュⓅ	18	中
ホッピングハンマー	伏せⓅ	16	中
ターンストレート ※2	振り向きⓅ	10	上
スクァトターンストレート	振り向き⇩Ⓟ	7	中下
アリススーパーアッパーカット	⇧Ⓟ	10	中
ジャンピングパンチ	ジャンプⓅ	10	上中
ジャンピングハンマー	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
サイドハイキック	Ⓚ	13	上
アークドロップ	⇨Ⓚ	14	中
レッグスラッシュ	⇨Ⓚ	12	上
スクァトサイドキック	⇩Ⓚ	10	下
ファニースウィープ	⇩Ⓚ	9	下
リバースフットキック	⇧Ⓚ	8	下
ラビットニーバット ※2	⇨⇨Ⓚ	16	中
ラビットスライダー	ダッシュⓀ	15	下
ルナーキック	伏せⓀ	14	中
ターンキック	振り向きⓀ	13	中
スクァトターンキック	振り向き⇩Ⓚ	10	下
ネクロディザイア	⇧Ⓚ	5+10	中
ジャンピングキック	ジャンプⓀ	16	上中
ミサイルキック	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
ミサイルキック	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
ブリッツパンチ	Ⓑ	12	上
ステップキック	⇨Ⓑ	14	上
ラビットキック	⇨Ⓑ	20	中
スクァトブリッツパンチ	⇩Ⓑ	8	下
ニードルキック	⇩Ⓑ	12	下
ブラストレッグ	⇩Ⓑ	15	下
ライジングトーキック	⇨⇨Ⓑ	24	中
ダッシュサマーソルトキック	ダッシュⒷ	26	中B
ホッピングキック	伏せⒷ	20	中B
リバースドロップキック	振り向きⒷ	13	中
スクァトターンハンマー	振り向き⇩Ⓑ	10	下
ラビットハンマー	⇧Ⓑ	15	中
エアカッター	ジャンプⒷ	20	中
スターダストキック	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中
●投げ技			
リバースフランケンシュタイナー	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
ジャックナイフヒールエッジ	⇩Ⓟ+Ⓚ	35	下段投げ
アリスプレッシャー	相手後ろⓅ+Ⓚ	40	背後投げ
エアレイド	空中で⇩Ⓟ+Ⓚ	28	空中投げ
ラビットスタンプ	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
●コマンド技			
スパイラルキューブ	⇩⇧⇦Ⓟ	8+4×4	中
ジョースライダー	⇨⇩⇨Ⓚ	13	下
ラビットフリップ	⇩⇧⇨Ⓑ	15	中B
リリースラップ	⇩⇧⇦Ⓟ	15	中G
サマセットスラッシュ	⇩⇧⇦Ⓚ	15	中
スイッチムーンサルト	⇩⇧⇦Ⓑ	14+16	上-中
サマセット	⇩⇦Ⓚ	—	特殊移動
サーヴィス	⇩⇦Ⓟ	—	挑発
●ビーストドライブ			
マーシーラビット	⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ	10+70(5)	中B
リフティングスターレイン	⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ	15+70	中B
●連係技			
アッパースラッシュ	ⓅⓅⓅ⇧Ⓟ	9,10,11,12	上,上,中,中C
スラストラッシュ	ⓅⓅⓅ⇩Ⓟ	9,10,11,11	上,上,中,下
スルーパンチアッパー	⇨ⓅⓅ	13,14	中,中C
スウェーキックコンボ	⇨ⓅⓀ	12,10	中,中
スウェーキックコンボロー	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	12,10	中,下
スクァトブリッツコンボ	⇩Ⓟ⇩Ⓚ	7,10	中下,下
ラビットステップ	⇦ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	10,10,10,12	中,中,中C,下
ラビットステップハンマー	⇦ⓅⓅⓅ⇧Ⓑ	10,10,10,15	中,中,中C,中
ロースウェーコンボ	⇩ⓅⓀ	11,10	下,下
サイドハイキック	Ⓚ	9	上
ブリッツリバースロー	ⓀⓅ⇩Ⓚ	13,10,12	上,中,下
ヒールエッジコンボ	ⓀⓀ	13,13	上,上
ヒールエッジコンボハイ	ⓀⓀ⇨Ⓚ	13,13,18	上,上,上[上B]
ヒールエッジコンボロー	ⓀⓀ⇩Ⓚ	13,13,15	上,上,下
ヒールエッジコンボミドル	ⓀⓀ⇨Ⓚ	13,13,17	上,上,中
アークドロップコンボラッシュ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓟ	14,7,12	中,下,中下
アークドロップコンボ	⇨Ⓚ⇨Ⓚ⇨Ⓚ	14,15,16	中,中,中
ローコンボツイン	⇩Ⓚ⇩Ⓚ	10,14	下,下
ファニーチェーン	⇩ⓀⓀⓀ	9,8,14	下,下,中
ファニーブラスト	⇩ⓀⓀ⇩Ⓑ	9,8,15	下,下,下
ファニーサマセット	⇩ⓀⓀ⇨Ⓚ	9,8,15	下,下,中
ルナーコンボ	伏せⓀ⇨Ⓚ	14,16	中,中
トリプルサマセット	⇩⇦⬅ⓀⓀⒷ	15,12,16	中,中[中B],中B
ハイラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇨Ⓑ	12,12,13,15	上,上,中,上C
ローラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	12,12,13,13	上,上,中,下
ミドルラビットコンボ	ⒷⒷⒷ⇨Ⓑ	12,12,13,15	上,上,中,中
ローラビットラッシュニー	⬇ⒷⒷⒷⒷⒷ	8,8,8,8,10	下,下,中,中,中C
ローラビットラッシュスライダー	⬇ⒷⒷⓀⓅ	8,8,7,12	下,下,下,中
ローラビットラッシュグラウンド	⇩ⒷⒷⒷⒷ	12,10,10,15	下,中,中,中
ローラビットラッシュグラウンド	⇩ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	12,10,10,13	下,中,中,下
ローラビットラッシュサマセット	⇩ⒷⒷⒷ⇩⇦Ⓚ	12,10,10,10	下,中,中,上

※1：Ⓚに派生可能　※2：Ⓟに派生可能

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、［］内＝獣人時のデータ
青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

コマンド暴発に御用心：キャンセルポイントでコマンド技を出していくうえで、もっとも注意したいのが意図せぬ技の暴発。しかし、すべてのコマンド技が暴発しやすいわけではなく、⇩⇧⇨や⇩⇧⇦入力時に⇦⇨や⇨⇦が暴発しやすい。一応、意識して真下からコマンド入力を始めれば防げるが……、確実性を求めるなら、重複しにくいコマンド技でキャンセルしよう。

ビーストドライブ

小さいジャンプで相手に飛びつき、ボールになった状態でフィールド上を跳ね回る、ガードブレイク効果を持った中段判定のビーストドライブ。相手との距離が近いと、頭上を飛び越えてしまう場合もある。

自分の後ろにある外周へ向かって走っていき、壁からジャンプして斬り込んでくるビーストドライブ。相手に背を向ける技のあとに出していくことで、走り部分（下段判定）をヒットさせることも可能だ。

BLOODY ROAR 3

六合鳳輪式へ派生可能な攻撃を覚えて、オリジナルの連係攻撃で一気に相手を攻め崩せ！

Text◎伊勢猫

六合鳳輪式への派生を極めよ！

URIKO
ウリコ

基本戦術

ロン直伝の六合鳳輪式に加えて、Ⓚ始動の"四方神五重"といった2つの特殊な派生技を併せ持つウリコは、連係攻撃が主体となるキャラ。

近距離戦において基本となる攻撃は、⇨ⓅやⓅⓅから派生する各種の連係技。中でも六合鳳輪式に派生できる⇨ⓅやⓅⓅ⇦ⓅⓅ、4発目にキャンセルポイントを持つⓅⓅⓅⓅは、攻めの起点ともいえる攻撃だ。前者の場合は、六合鳳輪式の連係へと派生させることで相手を継続して攻めることが可能。後者は⇩⇧⇦Ⓟや⇩⇧⇦Ⓚでのキャンセルと Ⓖ止めを併用することで、相手に投げと中段攻撃の二択を迫っていくことができる。

これに対して、Ⓟが届かないくらいの中間距離ではⓅやカウンターヒット時に背後を取れる⇦Ⓚ、よろけを誘発できる⇧Ⓚなど、リーチの長い攻撃がメイン。⇧ⓅはⓅⓅ〜から近距離戦へと持ち込み、Ⓚ系の技始動の連係（四方神五重）に関しては2段目までを常に1セットで出しておき、六合鳳輪式へと連係させるのが基本戦法となる。

さて、攻撃の主軸となる六合鳳輪式についてだが、流れを完全に把握するまでの間は、無理に連係させていかなくてもいい。とりあえず始めのうちは⇩Ⓚや⇩⇨Ⓚ、⇦Ⓟ→Ⓖ止めなどの使いやすい終了技へと、直接つなげてしまったほうが無難だ。

六合鳳輪式へ派生可能な技とポイントを覚えたら、終了技へつなげてみよう！

獣人時のバリエーション

ネコ娘（？）に獣化したあとの攻撃では、⇩⇧⇦Ⓑ始動のオート六合鳳輪式がオススメ。ⓅⓅⓅⓅからはもちろん、六合鳳輪式のⓅからもキャンセルで出していくことができる。それ以外では、⇧Ⓑやダッシュ中Ⓑなどのよろけを誘発できる下段攻撃も使いやすい。また、獣化時の上段投げはダメージこそ低いが、相手の状態を崩す効果つき。投げ後は振り向きⓀor振り向き⇩Ⓚを基本に、最速で回復してダッシュで逃げていく相手に対しては、こちらも振り向きからのダッシュで追いかけていこう。

キャンセルポイントと組み合わせることで、近似的な無限連係を作れるぞ。

投げで崩したあとは、相手に回復されなければ振り向きⓀが確定でヒットする。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
鉄捶	Ⓟ	8	上
翡翠頂肘	⇨Ⓟ	12	中
轟破掌	⇨Ⓟ	20	中[中B]
下溯	⇩Ⓟ	7	下中
鷂子穿林	⇦Ⓟ	16	中
箭疾歩 ※1	⇧Ⓟ	15	上中
転覇	⇨⇨Ⓟ	—	特殊移動
捨身穿	ダッシュⓅ	23	中
連撃双拳	伏せⓅ	3+10	中-中
杏落靠	振り向きⓅ	7+9	中-中
背身脛挫	振り向き⇩Ⓟ	12	下
双掌天	⇧Ⓟ	10	中
鵬掌	ジャンプⓅ	10	上中
怒矛	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
鏡破腿	Ⓚ	10	中
右踹脚	⇨Ⓚ	9	中
楼樂旋・乙	⇦Ⓚ	14	上
斧刃脚	⇩Ⓚ	8	下
斤旋転斧	⇧Ⓚ	10+10	上-中
鎌腿	⇧Ⓚ	11	下
閃連鋒	⇨⇨Ⓚ	5+5+14	上-中-中
神楽独楽	ダッシュⓀ	10+15	上-上
逆車	伏せⓀ	9+11	中-中
陵王旋膝	振り向きⓀ	11	中
転身掃腿	振り向き⇩Ⓚ	10	下
楼樂旋・甲	⇧Ⓚ	14	上
飛刺腿	ジャンプⓀ	16	上中
風門倒壊	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
風門倒壊	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B
猫爪撃	Ⓑ	9	中
迸湿扇	⇨Ⓑ	5+5+4+4	上-上-上-上C
股旅舞	⇩Ⓑ	6+13	中-中
鼠取	⇩Ⓑ	9	下
獅子脅し	⇦Ⓑ	14	下中
倒掃鎌	⇧Ⓑ	12	下
鯉昇流	⇨⇨Ⓑ	16	下中B
龍尾滑	ダッシュⒷ	25	下

技名	コマンド	ダメージ	判定
猫転撃	伏せⒷ	11	下
猫尾脚	振り向きⒷ	5+5	中B-中B
臆猫	振り向き⇩Ⓑ	—	特殊移動
烏遊扇	⇧Ⓑ	15	中B
獣登脚	ジャンプⒷ	20	中
猫宙撃	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中
●投げ技			
陰韋羅	Ⓟ+Ⓚ	20	上段投げ
崩身	⇩Ⓟ+Ⓚ	3	下段投げ
螺旋鋼落	相手後ろⓅ+Ⓚ	30	背後投げ
木端片	空中で⇩Ⓟ+Ⓚ	28	空中投げ
天雲仙昇	獣人時Ⓟ+Ⓚ	5	上段投げ
●コマンド技			
迸湿陣	⇩⇧⇦Ⓟ	5+5+4+4+4	中-中-中-中-中
護符額掌	⇩⇧⇨Ⓟ	10	上G
富嶽三十六文	⇩⇧⇨Ⓚ	20	上B
飛燕落	⇩⇧⇦Ⓚ	10	中
平和	⇩⇧⇦Ⓑ	—	特殊構え
扇天鳥落	⇩⇧⇨Ⓑ	10	上B
●ビーストドライブ			
吃驚猫転	⇩⇧⇦⇩⇧⇨Ⓑ	12+30+α	中B
鳳輪天舞 龍破天驚脚	⇩⇧⇨⇩⇧⇦Ⓑ	10+35+40	中
●連係技			
雷環烈空	ⓅⓅⓅⓅⓅ	8,7,8,10,12	上,中,上,中C,中[中B]
雷環靠	ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	8,7,8,10,16	上,中,上,中C,中
雷環烈空猫尾脚	ⓅⓅⓅⓅⓀⒷ	8,7,8,10,10+10,5+5	上,中,上,中C,中,上-中,中B-中B
散桜鎌	⇩Ⓟ⇩Ⓚ	7,11	下中,下
転覇掃捶	⇨⇨ⓅⓅ	—,12	特殊移動,下
転覇穿弓腿	⇨⇨ⓅⓀ	—,14	特殊移動,中
連猫爪撃	伏せⓅⒷ	3+10,8	中-中,中B
連環腿	⇨ⓀⓀ	9,15	中-中[中C]
斤旋猫尾脚	⇧ⓀⓀⒷ	10+10,11,5+5	上-中,中,中B-中B
蒼穹飛燕落	⇩⇧⇦Ⓚヒット後⇨	—	特殊移動
蒼穹飛燕落	⇩⇧⇦Ⓚヒット時Ⓑ	10	中
爪襲猫舞	ⒷⒷⒷ	9,11,6+13	中,中,中-中
雷撃旋風猫尾脚	⇨ⒷⓀⒷ	6+13,11,5+5	中-中,中,中B-中B
●六合鳳輪式 開始技 ※カッコ内の六合鳳輪式に派生可能			
雷環天舞（すべて）	ⓅⓅ⇦ⓅⓅ	8,7,12,10	上,中,上,中

技名	コマンド	ダメージ	判定
雷刃牙（⑤）	ⓅⓅ⇩Ⓟ	8,7,7	上,中,下
雷環陵王膝（すべて）	ⓅⓅⓅⓅⓀⓀ	8,7,8,10,10+10,11	上,中,上,中C,上-中,中
翡翠頂肘（②③）	⇨Ⓟ	12	中
旋風陵王膝（すべて）	⇧ⓀⓀ	10+10,11	上-中,中
陵王旋膝（すべて）	振り向きⓀ	11	中
雷撃陵王膝（すべて）	⇨ⒷⓀⓀ	6+13,10+10,11	中-中,上-中,中
●六合鳳輪式			
①独鈷/三鈷（獣人時）	Ⓟ	14	中C
②乱天華脚	⇨Ⓚ	10	中
③窮鼠動山掌	⇨Ⓟ	11	中[中B]
④草刺腿	⇩Ⓚ	10	下
⑤日月把	⇩Ⓟ	6+6	下-下
⑥双爪腿降	Ⓚ	6+12	下中-下中
●六合鳳輪式 終了技			
⑦天門開手	⇦Ⓟ	1+30	中B-中
⑧天震脚	⇦Ⓚ	35	中B
⑨連珠鳳動	⇩⇩Ⓟ	5+35	中
⑩閻魔宣臨 ※2	⇨⇨Ⓚ	10+20	上-中B
⑪雪下連輪	⇩⇩Ⓚ	5+10	下-下
⑫顎羅突	⇨⇨Ⓟ	8+10	中-中[中C]
●四方神五重 ※Ⓚ2以外から始動し、Ⓚ2を挟んで⇦Ⓚまで派生可能（最大3発）			
鏡破腿（一重）	Ⓚ1	10	中
牙側腿・要（二重） ※3	Ⓚ2	10	中C
楼樂旋・甲（三重）	⇧Ⓚ	14	上
楼樂旋・乙（四重）	⇦Ⓚ	14	上
斧刃脚（五重）	⇩Ⓚ	8	下
●平和（びんふ）構えからの派生技			
洗面平和 ※4	Ⓟ	1+2	下-下
摩爪平和 ※4	Ⓚ	1+2+2	下-下-下
霹靂平和	ⒷⒷⒷ	7+9,9+9,9+9	上B-上B,上B-上B,上B-上B
臆猫・改 甲	⇨	—	特殊移動
臆猫・改 乙	⇦	—	特殊移動
猫転平和	⇩Ⓑ	15	中

※1：Ⓑ始動連係技の2発目以降に派生可能　※2：初段をガードされた場合は上-上
※3：六合の②④⑥に派生可能　※4：技中に⬇で構えを解除

技名	コマンド	ダメージ	判定
●扇天鳥落からの派生			
扇天鳳舞	⇩⇧⇨Ⓑ⬇ⒷⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	10,6+6,10,11,10,14,6+12,5+10	上〜六合⑤④③②①⑥⑪と同様
扇天鳳翔	⇩⇧⇨Ⓑ⬆ⒷⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	10,6+6,6+12,14,10,11,10,5+35	上〜六合⑤⑥①②③④⑨と同様
扇天鳳翼	⇩⇧⇨Ⓑ⬅ⒷⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	10,10,14,6+12,6+6,10,11,35	上〜六合②①⑥⑤④③⑧と同様
扇天鳳鱗	⇩⇧⇨Ⓑ➡ⒷⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	10,10,11,10,6+6,6+12,14,10+20	上〜六合②③④⑤⑥①⑫と同様
扇天風起	⇩⇧⇨ⒷⒷⒷⒷ	10,10,12,18	上,上,上,中B

六合鳳輪式

Ⓟ ⟷ ⇩Ⓚ ⟷ ⇨Ⓟ
↕ ↕
⇨Ⓚ ⟷ ⇩Ⓟ ⟷ Ⓚ

四方神五重

Ⓚ1
↓
⇩Ⓚ ⟷ Ⓚ2 ⟷ ⇧Ⓚ
↑
⇦Ⓚ

※技表補足：上=上段、中=中段、下=下段、上中=上段でも下段でもガード可、下中=上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G=ガードアタック、B=ガードブレイク、不=ガード不能、F=フェイント、C=キャンセルポイント、［ ］内=獣人時のデータ、青色の文字=キャンセルポイント、赤色の文字=獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

六合鳳輪式と限定派生： ⓅⓅ⇦ⓅⓅや⇨Ⓟ、四方神五重以外にも、⇧ⓀⓀなどさまざまな技から派生することが可能な六合鳳輪式。しかし、すべての技へと派生可能なのはⓅⓅ⇦ⓅⓅと⇧ⓀⓀだけ。⇨Ⓟであれば⇨Ⓟor⇨Ⓚのみ、四方神五重のⓀからはⓀor⇨Ⓚor⇩Ⓚのみ、といったような制限がある。派生技ごとに一連の連係技としてコマンドを覚えていくといいぞ！

LONG
ロン

ビーストドライブ

擢打頂肘：腕をふり上げる動作がヒットしたら強烈な[illegible]ビーストドライブ。攻撃判定は中段で、腕を振り上げる動作中に一瞬だけ上段攻撃をかわす能力があるが、[illegible]のが残念。

猛虎硬爬山：腕を振り上げて歩み寄り、強烈な掌底を繰り出す技。[illegible]ガードアタックと同じ性[illegible]があり下段攻撃や投げ、ガードブレイク技以外で止められることはない。ほかの技と組み合わせると効果倍増。

心意六合拳の神髄を見よ！

心意六合拳独特の攻撃連係は、工夫することで無限に発展する可能性を秘めているのだ。

Text：SHO

基本戦術

心意六合拳の使い手であるロン。主軸となる六合鴻輪式は、さまざまな攻撃から派生できる。中でも実戦的なものは、ⓅⓅⓅや⇨Ⓟから六合鴻輪式につなげるパターン。この2つの技からならば多くのルートに派生できるので、有効な連係を模索してみよう。六合鴻輪式は、Ⓟ、⇩Ⓚ、⇨Ⓟ、⇨Ⓚ、⇩Ⓟ、Ⓚの6つの技で構成された攻撃連係。始動技次第では、どの技からでも開始できる。ただし、連係させられるルートは一方向のみで、同じ技を使用することはできない。そして、どの技からも六合鴻輪式終了技に派生することができる。始めは入力が多少難しいが、慣れれば面白いように技が出てくるので、練習あるのみだ。六合鴻輪式を覚えたら、次に覚えたいのが六合鴻輪式終了技。この技は六合鴻輪式のどこからでも出せるのが特徴(同時に連係も止まってしまうが)。有効なのは、⇨Ⓟ、⇩⇩Ⓚ、⇩⇩Ⓟの3つ。⇨Ⓟはガードブレイク効果を持つ中段攻撃で、ガードされても反撃を受けないのが強み。⇩⇩Ⓚは下段攻撃なので、どの連係のあとにも重宝する。⇩⇩Ⓟはガード後に反撃を受けるが、威力は高く、六合鴻輪式のⓅヒット後に連続ヒットとなるので狙う価値は高い。これ以外の終了技もまったく使えないということはないので、いろいろ試してみよう。

六合鴻輪式のⓅはキャンセルポイントなので、別の技への派生も可能だ

獣人時のバリエーション

獣化すると、六合鴻輪式に加えて六合虎輪式が使えるようになる。性質はまったく異なるが、コマンドは六合鴻輪式のコマンドにⒷを追加しただけなので、早めに覚えてしまおう。そのほかに獣人時のみの攻撃連係で有効な技は⇩⇧⇦Ⓑ⬅ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ。これは六合鴻輪式と同様の連係で、六合鴻輪式終了技にもつなげられる。また、⇩⇧⇦Ⓑ後のレバー入力を⬆、➡、⬇に変えることで、六合鴻輪式の順番を変えることが可能。当然キャンセルから出すこともできるので、ガンガン使っていこう。

六合鴻輪式に加えて六合虎輪式が使用可能。コマンドはⒷを追加しただけ

金剛搗碓（⇩⇧⇦Ⓑ）から始まる連係は、六合鴻輪式をつなげたオトクな技だ。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
掌打	Ⓟ	9	上
冲捶	⇨Ⓟ	10	中
七寸靠	⇦Ⓟ	20	中
伏掌打	⇩Ⓟ	7	下中
斬捶	⇘Ⓟ	12	中
横拳	⇧Ⓟ	12	中
鉄山靠	⇦⇨Ⓟ	16	中
鷹捉把	ダッシュⓅ	21	中
連撃撩拳	伏せⓅ	7+7	中-中C
双撑掌	振り向きⓅ	15	中
転身崩捶	振り向き⇩Ⓟ	7	下中
騰空斜捶	⇗Ⓟ	16	中
騰捶	ジャンプⓅ	10	上中
落双捶	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
壁腿	Ⓚ	12	中
双扣腿	⇨Ⓚ	6+16	中-中
後蹴腿	⇦Ⓚ	14	上
前掃腿	⇩Ⓚ	9	下
側腿	⇘Ⓚ	16	中
後掃腿	⇙Ⓚ	15	下
疾地掃腿	⇨⇨Ⓚ	18	下
神龍脚	ダッシュⓀ	25	上
穿弓腿	伏せⓀ	14[8+8]	中
転身旋腿	振り向きⓀ	17	上
転身掃腿	振り向き⇩Ⓚ	12	下
騰空分脚	⇗Ⓚ	13	中
飛刺腿	ジャンプⓀ	16	上中
風門倒壊	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
風門倒壊	ジャンプ⇦Ⓚ	20	中B
虎爪撃	Ⓑ	13	上
虎撲子	⇨Ⓑ	11	中
虎撲把	⇦Ⓑ	22	中B
伏虎双爪	⇩Ⓑ	14	下
背身虎尾脚	⇘Ⓑ	15	中
天辺掛月	⇙Ⓑ	12	下
羅漢鞭	⇦⇨Ⓑ	17	中
瘋獣咆哮	ダッシュⒷ	8×6	中
獅子衝天炮	伏せⒷ	22	中
鉄山靠	振り向きⒷ	24	下中B
振竹爪	振り向き⇩Ⓑ	18	下
環雲撃	⇧Ⓑ	20	上
獣登脚	ジャンプⒷ	20	中
猫身宙撃	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中
●投げ技			
砲身発勁	Ⓟ+Ⓚ	25	上段投げ
封踏膝	⇦Ⓟ+Ⓚ	30	下段投げ
裏投	相手後ろⓅ+Ⓚ	33	背後投げ
踏身金剛捶	獣人時Ⓟ+Ⓚ	30	上段投げ
虎爪掌	⇨⇨ⓅⓀ	0	上段投げ
●コマンド技			
箭疾歩	⇦⇩⇨Ⓟ	21	上[上B]
連環腿	⇩⇘⇨Ⓚ	8+15	中[中B]
頸絶牙	⇩⇧⇨Ⓑ	3+28	中
外門頂肘	⇩⇧⇨Ⓟ	20	中G
無影脚	⇩⇧⇨Ⓚ	2+30	中
金剛搗碓	⇩⇧⇦Ⓑ	4	下
釘脚	⇦⇨Ⓚ	10	中
●ビーストドライブ			
擢打頂肘 ※1	⇩⇘⇨⇩⇙⇦Ⓑ	15+80	中B
猛虎硬爬山	⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ	5+80	中不G
●連係技			
連捶環雲撃	ⓅⓅⓅ⇧Ⓑ	9,8,12,20	上,中,中,上
掌打旋脚	ⓅⓀ⇩Ⓚ	9,12,10	上,上,下
鷂子栽肩	⇦ⓅⓅ	12,12	中,中
虎爪旋脚	Ⓑ⇩Ⓑ	13,12	上,下
爪掌環雲撃	ⒷⓅ⇧Ⓑ	13,12,20	上,中,上
天辺連華山	⇙ⒷⒷ	12,11	下,下中
背身連華山	⇘ⒷⒷ	15,11	中,下中
通天十字破	ⒷⒷⒷ	13,11,20	上,中C,中B
伏虎十字双	ⒷⒷ⇩Ⓑ	13,11,14	上,中C,下
十字羅漢	ⒷⒷ⇦Ⓑ	13,11,18	上,中C,中
①金剛虎僕把	⇩⇧⇦ⒷⓅⓅⓅⓅ	4,-,-,-,-	下,特殊移動
連珠靠爬山 ※2	①中にⓀ⇨Ⓑ⇩Ⓟ	10,13,5+45	中,中,中
連珠虎僕把 ※2	①中にⓀ⇨Ⓑ⇦Ⓑ	10,13,22	中,中,中B
釘脚靠爬山 ※2	⇦⇨Ⓚ⇨Ⓑ⇩Ⓟ	10,13,5+45	中,中,中
釘脚虎僕把 ※2	⇦⇨Ⓚ⇨Ⓑ⇦Ⓑ	10,13,22	中,中,中B
●六合鴻（虎）輪式 開始技　※カッコ内の六合鴻輪式に派生可能			
上歩連開（①⑥⑦）	⇨Ⓟ	10	中
双扣腿（5）	⇨Ⓚ	6+16	中-中
連捶挑領（すべて）	ⓅⓅⓅ	9,8,12	上,中,中
爪掌打（すべて）	ⒷⓅ	13,12	上,中
掌打旋脚（③）	ⓅⓀ⇩Ⓚ	9,12,10	上,上,下
連捶単把（③⑥⑨⑫）	ⓅⓅ	9,8,	上,中
高蹴日月把（⑤⑪）	Ⓚ	12	中
伏虎日月把（⑪）	⇩Ⓑ	14	下
虎爪掌（すべて）	⇨⇨ⓅⓀ	0	上段投げ
●六合鴻輪式			
①打開	Ⓟ	16	中C
②斧刃脚	⇩Ⓚ	11	下
③単把	⇨Ⓟ	12	上C
④右踹脚	Ⓚ	10	中
⑤日月把	⇩Ⓟ	6,6	下-下
⑥左踹脚	⇨Ⓚ	11	中
●六合虎輪式			
⑦絶爪	Ⓟ+Ⓑ	20	中B
⑧下勢虎斬	⇩Ⓚ+Ⓑ	15	下
⑨伏虎	⇨Ⓟ+Ⓑ	18	中
⑩飛燕脚	Ⓚ+Ⓑ	16	上
⑪斬捶	⇩Ⓟ+Ⓑ	12	中
⑫里合腿	⇨Ⓚ+Ⓑ	16	上
●六合鴻（虎）輪式 終了技に直接派生する技			
横拳 ※3	⇧Ⓟ	12	中
掌打旋脚 ※4	ⓅⓀ⇩Ⓚ	9,12,10	上,上,下
●六合鴻（虎）輪式 終了技			
崩拳	⇨Ⓟ	20	中B
翻身連脚	⇨Ⓚ	8+11	中-中
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	14	中[中C]
旋風脚	⇨⇦Ⓚ	24	上
前掃幻脚	⇩⇩Ⓚ	15	下
連珠砲勁	⇩⇩Ⓟ	7+33(18)	中-(上)
鴻雲輪	ⒷⒷ	11,20	中C,中B
六合伏虎	Ⓑ⇩Ⓑ	11,14	中C,下
六合衝天炮	Ⓑ⇦Ⓑ	11,18	中C,中
靠山壁	⇦⇦Ⓑ	18	中
半月刃 ※5	⇩⇦Ⓑ	26	中B
六合神龍脚	⇨⇨Ⓑ	25	中B

※1：初段外し時の派生技10（下）　※2：⇨Ⓑと⇩Ⓟ（⇦Ⓑ）は前の技がヒットした瞬間に入力　※3：⇦⇨系の技以外には派生できない　※4：⇦Ⓟ、⇦Ⓚには派生できない　※5：外し時は10（下）

技名	コマンド	ダメージ	判定
●震脚からの派生			
金剛連扣日月把 ※6	⇩⇧⇦ⒷⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	4,9+12,9+12,9+12,8,12,6+6	下,中-中,中-中,中-中,中,中,下-下
金剛双扣無影脚 ※7	⇩⇧⇦ⒷⒷⒷⒷ⇩⇧⇦Ⓚ	4,9+12,9+12,9+12,2+30(15)	下,中-中,中-中,中-中,中投-(中)
金剛鴻輪式（天）	⇩⇧⇦Ⓑ⬆ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	4,6+6,10,12,11,16,11	下〜六合⑤④③②①⑥と同様
金剛鴻輪式（地）	⇩⇧⇦Ⓑ⬇ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	4,6+6,11,16,11,12,10	下〜六合⑤⑥①②③④と同様
金剛鴻輪式（陽）	⇩⇧⇦Ⓑ➡ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	4,11,16,11,6+6,10,12	下〜六合②①⑥⑤④③と同様
金剛鴻輪式（陰）	⇩⇧⇦Ⓑ⬅ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	4,11,12,10,6+6,11,16	下〜六合②③④⑤⑥①と同様

※6：3発目のⒷからも⇩Ⓑへ派生可能　※7：2〜3発目のⒷからも⇩⇧⇦Ⓚへ派生可能、()内は失敗時

六合鴻輪式

Ⓟ	⟷	⇩Ⓚ	⟷	⇨Ⓟ
↕				↕
⇨Ⓚ	⟷	⇩Ⓟ	⟷	Ⓚ

六合虎輪式

Ⓟ+Ⓑ	⟷	⇩Ⓚ+Ⓑ	⟷	⇨Ⓟ+Ⓑ
↕				↕
⇨Ⓚ+Ⓑ	⟷	⇩Ⓟ+Ⓑ	⟷	Ⓚ+Ⓑ

●技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[ ]内＝獣人時のデータ、青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

ゲー事典 ロンの主軸である六合鴻輪式はさまざまな技から出すことができるが、すべての六合鴻輪式を出せる技は、ⓅⓅⓅとⒷⓅのみ。そのほかの技はすべて制限つきとなる。たとえば、⇨Ⓚから派生できる六合鴻輪式は⇩Ⓟのみ、⇨ⓅからはⓅとⓀのみ。このように、どの技からもすべての六合鴻輪式へ派生可能なわけではないので、間違えないようしっかり把握しよう。

GADO ガドウ

「最強」の称号を持つ獣

相手の喉元をつかみ、[illegible]エネルギーを[illegible]のごとくガード不能。投げ間合いは[illegible]

超豪快なアッパー、そして裏拳で相手を屠る。[illegible]去るのはカッコイイのだが、壁に当たって[illegible]

BLOODY ROAR 3

手数こそ少ないが、その一撃はすべてを凌駕する獣人王、ガドウ。パワーで勝負しろ！

Text：ももやん

獣人時のバリエーション

獣化するとガードブレイク技が増え、ラッシュをかけることが可能となる。獣人時に使っていきたい技は⇨ⒷⒷ。2発ともガードブレイク技で、2発目がキャンセルポイントだ。ここから⇩⇧⇨Ⓑを出し、そのまま連続技にしたり、Ⓖ止め〜投げを狙ったりできるぞ。また、ⓅⓅ⇩Ⓑで下段を攻めることも可能。技後は背を向けるので、素早く振り向き攻撃を出そう。オススメは⇩Ⓚ。ヒット時は相手がよろけるので、ⓅⓅ⇨Ⓟが連続ヒットするぞ。裏の選択肢となる振り向きⒷも交ぜていこう。

ガードブレイク3連発の⇨ⒷⒷ⇩⇧⇨Ⓑ。中間距離から使っていこう。

さりげなく使えるⒷⒷ⇩Ⓑ。下段攻撃は貴重なダメージ元となるぞ

基本戦術

ガドウは至近距離で闘うキャラではない。少し離れた間合いからリーチのある攻撃を使って近づき、一気に押し込む闘い方が得意だ。

中心となる攻撃は、⇨ⓅⓅだ。発生は遅いが2発目がキャンセルポイントなので、そこからコマンド技を出していくのが基本。オススメは⇩⇦⇨ⓅのⒼ止め→投げ。間合いを一気に詰めて投げを狙うのだ。ⓅⓅから、派生の⇨Ⓚ⇩ⓀⓅを交ぜて使ってもいいだろう。下段攻撃がさりげなく交ざっているので、相手にプレッシャーを与えられる。最後のⓅはフェイントなのだが、これをⓀにすればガードブレイクのカカト落としが出る。これも有効だ。

接近戦での割り込み、またガード後の反撃には、ⓅⓅⓅを使っていこう。カウンターなら最後のタックルまで連続ヒットするぞ。また⇨Ⓚはガードブレイクなので、ライトガードつぶしに使える。

間合いを離すのに役立つのが、⇧Ⓟだ。下がりながらのパンチなので、ちょうどいい間合いまで離れることができる。攻撃判定も意外と強く、相手の攻撃をつぶせることも多いぞ。そこから得意の⇨Ⓟで押していこう。

間合いを離すのに使えるのが⇧Ⓟだ。安全に間合いを離すことができるぞ。

基本は⇨ⓅⓅ⇩⇦⇨ⓅⒼ止め投げ。Ⓖ止め後ガードアタックを出せば反撃防止になる。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
ジャブ	Ⓟ	10	上
トマホークショット	⇨Ⓟ	14	中
ターニングエルボー	⇦Ⓟ	22	上
スクァトジャブ	⇩Ⓟ	10	下中
シェルショット ※1	⇦Ⓟ	16	中
アンブッシュカノン	⇧Ⓟ	15	中
ダイブカノン	⇨⇨Ⓟ	22	中B
ストリークファイア	ダッシュⓅ	24	中[中B]
ライズショット	伏せⓅ	13	中
ターンナックル	振り向きⓅ	12	上
スクァトターンナックル	振り向き⇩Ⓟ	13	下中
ドロップショット	⇧Ⓟ	26	中B
ジャンピングナックル	ジャンプⓅ	10	上中
ジャンピングハンマー	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
ライジングバレル ※2	Ⓚ	12	上
ニードルランチャー	⇨Ⓚ	14	中
スピントレット	⇦Ⓚ	28	上[上B]
スプレットマイン	⇩Ⓚ	16	下
インテンスシュート	⇧Ⓚ	24	中
ヒーティングホイール	⇧Ⓚ	20	下
ニードライブ	⇨⇨Ⓚ	23	中B
マインスライダー	ダッシュⓀ	24	下
バーティカルバレル	伏せⓀ	18	中
リバースキック	振り向きⓀ	20	上
ローリバースキック	振り向き⇩Ⓚ	15	下
エアカノン	⇧Ⓚ	30	中B
ジャンピングキック	ジャンプⓀ	16	上中
ミサイルキック	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
ミサイルキック	ジャンプ⇦Ⓚ	20	中B
ネイルスクラッチ	Ⓑ	15	上

技名	コマンド	ダメージ	判定
ネイルスピアー	⇨Ⓑ	18	中B
ヴァニッシングスクラッチ	⇦Ⓑ	26	中B
ネイルスウィープ	⇩Ⓑ	15	下
ローツインスクラッチ	⇦Ⓑ	17	下
スクァトバックターンスクラッチ	⇧Ⓑ	16	下
ダイノヘッド	⇨⇨Ⓑ	19	中C
ブルータルレイド	ダッシュⒷ	18	中B
グランドスクラッチ	伏せⒷ	23	下
バックドロップキック	振り向きⒷ	25	中
スクァトターンスウィープ	振り向き⇩Ⓑ	22	下中
ダイブツインスクラッチ	⇧Ⓑ	17	中
シェイブキック	ジャンプⒷ	20	中
ローリングシュレッダー	ジャンプ⇧Ⓑ	25	中
●投げ技			
グラブノックダウン ※3	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
シェイクボム	⇦Ⓟ+Ⓚ	35	下段投げ
サプライズクラッシュ	相手後ろⓅ+Ⓚ	25	背後投げ
ダムサイトファング	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
●コマンド技			
ヒートキャプチャー	⇩⇦⇨Ⓟ	8+30	中
ヒートキャプチャーミドルキック	⇩⇦⇨Ⓟヒット時Ⓚ	8+40	中,中
ヒートキャプチャーローキック	⇩⇦⇨Ⓟヒット時⇩Ⓚ	8+40	中,下
アサルトブロー	⇩⇧⇨Ⓟ	35~55	中BC（タメ可）
アブソリュートファイア	⇦⇨Ⓖ	20+1	中
レイジカッター	⇩⇦⇨Ⓚ	13+17	中-中
デンジャースピン	⇩⇧⇨Ⓚ	22	中G
デモリッションファング	⇩⇦⇧Ⓑ	15+28	中B
ライジングレイザー	⇩⇧⇨Ⓑ	30	中B
●ビーストドライブ			
G-ボンバー	⇩⇧⇨⇩⇦⇨Ⓑ	80	上段投げ
G-キャノン	⇩⇧⇨⇩⇦⇨Ⓑ	40+45	中B

技名	コマンド	ダメージ	判定
●連係技			
ヘビーウエイトショットガンG	ⓅⓅ⇨Ⓟ	10,12,13	上,上,中
ショットガンコンビネーションドライブ	ⓅⓅ⇨Ⓚ	10,12,23	上,上,中B
ショットガンブラインドスクラッチ	ⓅⓅ⇩Ⓑ	10,12,16	上,上,下
ツイントマホーク ※4	⇨ⓅⓅ	14,10	中,中C
トマホークドライブ	⇨ⓅⓀ	14,22	中,上
トマホークバスター	⇨ⓅⓅⓅ	14,10,20	中,中C,中C
スピニングスクラッチ ※4	⇦ⓅⓅⒷ	22,20,13	中,中C,中C
スピニングスクラッチ	⇦ⓅⓅⒷⒷ	22,20,13,26	中,中C,中C,中B
スピニングロースクラッチ	⇦ⓅⓅⒷ⇩Ⓑ	22,20,13,24	中,中C,中C,下
シェルスマッシュ	⇦ⓅⓅ	16,30	中,中B
シェルスラッシュ	⇦Ⓟ⇩Ⓚ	16,20	中,下
サイドブレイク	伏せⓅⓅ	13,17	中,中
トルーバーコンビネーション ※4	ⓀⓀ	12,14,	上,上
トルーバーコンビネーション	ⓀⓀⓀ	12,14,28	上,上,上[上B]
スカイランチャーストライク	⇨ⓀⓀⓀ	14,17,25	中,上,中B
ソリッドランチャーストライク	⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ	14,15,25	中,中,中B
グランドランチャーストライク	⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ	14,11,25	中,下,中
フェイントスカイランチャー	⇨ⓀⓀⓅ	14,17,—	中,上,F
フェイントソリッドランチャー	⇨Ⓚ⇨ⓀⓅ	14,15,—	中,中,F
フェイントグランドランチャー	⇨Ⓚ⇩ⓀⓅ	14,11,—	中,下,F
プレッシャーオブタイラント	⇩⇧⇨Ⓚ⇩⇦⇨Ⓟ ⇩⇧⇨Ⓟ⇩⇦⇨Ⓟ	22,20,29,35~55	中上G,中B, 中B,中B（タメ可）
ダブルスクラッチ ※4	ⒷⒷ	15,13	上,中C
トリプルスクラッチ	ⒷⒷⒷ	15,13,26	上,中C,中B
トリプルロースクラッチ	ⒷⒷ⇩Ⓑ	15,13,24	上,中C,下
トラップネイル	Ⓑ⇩Ⓑ	15,15	上,下C
デストロイスクラッチ	⇨ⒷⒷ	18,24	中B,中BC
ブラインドスクラッチ	⇨Ⓑ⇩Ⓑ	18,16	中B,下
ブラッディレイジ	⇧Ⓑ⇩⇦⇨Ⓑ	17,15+28	下中,中B

※1：⇨Ⓑに派生可能　※2：⇨Ⓟに派生可能　※3：タイミングよくⒼでキャンセル可能　※4：⇨Ⓚに派生可能

※技表補足：上=上段、中=中段、下=下段、上中=上段でも下段でもガード可、下中=上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G=ガードアタック、B=ガードブレイク、不=ガード不能、F=フェイント、C=キャンセルポイント、［］内=獣人時のデータ、
青色の文字=キャンセルポイント、赤色の文字=獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

ゲー事典 打撃投げの⇩⇦⇨Ⓟは、獣化するとガードブレイク技になるので使いやすくなる。また、ヒット後に派生技のⓀと⇩Ⓚとで二択を迫ることもできるぞ。⇩⇦⇨Ⓟ⇩Ⓚはヒット時に相手がよろけるので、ⓅⓅ⇨Ⓟが連続技になる。なかなか強力だ。そのほか、ダウンを奪ったらダウン攻撃（⇩Ⓚ）を狙っていくように。パワーキャラのダウン攻撃はあなどれないものがあるぞ。

MARVEL
マーベル

ガードアタックに注目!

特殊なガードアタックと高性能な打撃連係を組み合わせ、反撃のスキを与えるな!

Text：RED

Beast Drive ビーストドライブ

マッドトラップ

俗にいう「当て身技」で、発動後に相手の打撃技を受けると多段の打撃技を叩き込む。投げ技に対しては無効。受付時間が過ぎると獣化が解け、中段の打撃技を1発出すが、出がかりにスキがある。

クロスブレードザッパー

中段、上段、中段と3発の打撃を繰り出し、初段がヒットした場合のみ敵を空中に打ち上げ、多数の打撃技を叩き込む演出に入る。技終了後は空中で獣化が解除され、着地後に勝ちポーズと同じ演出が入る。

獣人時のバリエーション

まず、キャンセルポイントが増えていることに注目したい。➡ⓀⓀⓀ、⇨Ⓚ⇩ⓀⓀの3段目がキャンセル可能になり、さらに有効なコンビネーションとなっている。また、獣人時専用であるⒷ、⇨Ⓑ始動の連係技は、ガードブレイクやキャンセルポイントを含んだ強力なものが多いので、うまく使っていきたい。下段投げの1回転Ⓟも大幅にパワーアップ、投げたあとの硬直をキャンセルして、さまざまな追い打ちを入れることが可能になる。⇩⇧⇨Ⓚが確定するほか、ジャンプ〜空中コンボも狙える。

獣人時はⒷ、⇨Ⓑ始動の連係技が強力。ガードブレイク技への派生が多いぞ。

下段コマンド投げからの追い打ちが可能になるのも、獣人時の大きな魅力だ。

基本戦術

マーベルのガードアタック(⇩⇧⇦Ⓚ)は多段技で、任意のポイントでⒼ止めできるのが大きな利点。ガードされた場合は、途中で止めればさらにほかの技からの連係につなぐことができる。このガードアタックとキャンセルポイントのある連係技を組み合わせるのが、マーベルの基本的な攻め方となる。

攻撃の起点として使いやすいのは、Ⓟ、⇨Ⓟ、⇨Ⓚなどを始動技とする各種の連係技。⇨ⓅⓅⓅは、2発目と3発目(2段目)にキャンセルポイントがあり、3発目ヒット時はガードアタックまで連続ヒットするので非常に使い勝手がいい。⇨Ⓚからは、おもに➡ⓀⓀⓀや⇨Ⓚ⇩ⓀⓀといった中段、下段へ派生するルートを使っていくのがオススメ。

下段技で注目したいのは、⇧Ⓚのローキック(および、同じ技へ派生可能な連係技)。このローキックはヒット時によろけを誘発し、相手の回復が遅ければ⇩⇧⇨Ⓟからの空中コンボを狙える。回復はそれほど難しくないが、中段と投げの二択を仕掛けるだけでも十分有効な攻撃となる。

首尾よく⇩⇧⇨Ⓟが連続ヒットしたら、⇨ⓀⓀⓀⓅⓅⓅⓀ〜といった空中コンボを狙っていきたい。また、➡ⓀⓀⓀや⇨Ⓚ⇩ⓀⓀの3発目もヒット時に同様のよろけを誘発するので、⇩⇧⇨Ⓟからの空中コンボを狙うことが可能だ。

攻防両面で役立つ⇩⇧⇦Ⓚ。Ⓖ止めを活用すれば、さらに可能性が広がる。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
M-Ⅳナックル	Ⓟ	10	上
ハンティングエルボー	⇦Ⓟ	11	中
スピニングエルボー	⇨Ⓟ	18	上
ポーチングナックル	⇩Ⓟ	8	下中
アマゾネスブロウ ※2	⇨Ⓟ	13	中
グランドチョップ	⇦Ⓟ	14	下
ショルダーブースト	⇨⇨Ⓟ	20	中[中B]
アブソリュートファイア	ダッシュⓅ	23	中
エルボーアッパー	伏せⓅ	5+10	中
ターンナックル	振り向きⓅ	11	上
スクァトターンナックル	振り向き⇩Ⓟ	12	下中
ダイビングチョップ	⇧Ⓟ	20	中C[中BC]
ジャンピングナックル	ジャンプⓅ	10	上中
ジャンピングハンマー	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
G-Ⅲキック ※3	Ⓚ	15	上
アサルトニー	⇨Ⓚ	10	中
ターンライドキック	⇨Ⓚ	26	上
ローライドキック	⇩Ⓚ	13	下
ミドルライドキック	⇨Ⓚ	20	下
キックマイン	⇧Ⓚ	15	下
ダブルレッグミサイル	⇦⇨Ⓚ	26	中B
マインスライダー	ダッシュⓀ	22	下
グランドヒールキック	伏せⓀ	18	中
リバースキック	振り向きⓀ	20	上
ローリバースキック	振り向き⇩Ⓚ	15	下
スカイガンナー	⇧Ⓚ	23	中B
ジャンピングキック	ジャンプⓀ	16	上中
ジャンピングバックキック	ジャンプ⇧Ⓚ	20	中B
ジャンピングバックキック	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B
アングリーフィスト	Ⓑ	14	中
バイオレントクロウ	⇨Ⓑ	16	中
バックキック	⇨Ⓑ	25	中
ダブルクロウ	⇩Ⓑ	13	下
レパードウォーキング ※4	⇦Ⓑ	—	特殊移動
ターンスクラッチ	⇧Ⓑ	16	下
レパードヘッド	⇨Ⓑ	20	中C
ブルータルレイド	ダッシュⒷ	26	中B
グランドスクラッチ	伏せⒷ	20	下
バックドロップキック	振り向きⒷ	23	中
スクァトターンクロウ	振り向き⇩Ⓑ	20	下
サマーソルトスクラッチ	⇧Ⓑ	24	中
シェイプキック	ジャンプⒷ	20	中
ローリングシュレッダー	ジャンプ⇩Ⓑ	20	中
●投げ技			
ブレーンバスター	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
トラップレッグスルー	⇩Ⓟ+Ⓚ	35	下段投げ
タフネスドライバー	相手後ろⓅ+Ⓚ	40	背後投げ
ダムサイトファング	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
リバーススイング	1回転Ⓟ	15+25	下段投げ
●コマンド技			
タスクフォースアッパー	⇩⇨⇧Ⓟ	18	中
アサルトブロウ	⇨⇩⇨Ⓟ	33	中B
スクランブルスナッチ	⇩⇧⇨Ⓚ	10+18	中
トライデントシュート	⇩⇧⇨Ⓚ	5+5+5+5+20	中-中-中-中-上G
パイルバンカー	⇦⇨Ⓚ	5+5+20	中-中-中
デモリションファング	⇩⇦⇨Ⓑ	15+20	中
ライジングレイザー	⇩⇨⇧Ⓑ	30	中B
●ビーストドライブ			
マッドトラップ ※5	⇩⇨⇧⇩⇨⇧Ⓑ	70(10)	中下当て身
クロスブレードザッパー ※6	⇩⇦⇨⇩⇦⇨Ⓑ	25+60	中B
●連係技			
M-Ⅳガン	ⓅⓀ	10,20	上,上
M-Ⅳヘルファイアー	ⓅⓅⓀ	10,10,26	上,上,上
M-Ⅳナパーム	ⓅⓅ⇩Ⓚ	10,10,15	上,上,下
M-Ⅳナパームフェイク	ⓅⓅ⇩Ⓟ	10,10,—	上,上,F
M-Ⅳグラインドスクラッチ	ⓅⓅ⇩Ⓑ	10,10,13	上,上,下
M-Ⅳ ※2	ⓅⓅⓅ	10,10,12	上,上,上C
M-Ⅳスティンガー	ⓅⓅⓅⓀ	10,10,12,25	上,上,上,上
ハンティングアロー	⇦ⓅⓀ	11	中
ハンティングダイブエルボー	⇦ⓅⓅⓅ	11,10,10+10	中,中C,中+中C
スピニングナックル ※1	⇨ⓅⓅ	18,18	上,中C
アマゾネスガンナー	⇨ⓅⓀ	13,23	中,中B
アマゾネススクラッチ	⇨Ⓟ⇩Ⓚ	13,18	中,下
ブロッケイドブロー	⇦Ⓟ⇩⇨⇨Ⓟ	14,33	下,中B
G-Ⅲダブル ※7	ⓀⓀ	15,13	上,上
G-Ⅲコンビネーション	ⓀⓀⓀ	15,13,26	上,上,上
アサルトキックラッシュ ※8	⇨ⓀⓀⓀ	10,12,12	中,上,上
フェイントキックラッシュ	⇨ⓀⓀⓅ	10,12,—	中,上,F
アサルトキックマイン	⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	10,12,12,15	中,上,上,下
アサルトキックボム	➡ⓀⓀⓀ	10,14,22	中,中,中[中C]
フェイントキックボム	➡Ⓚ⇩ⓀⓅ	10,14,—	中,中,F
アサルトキックサプライズ	⇨Ⓚ⇩ⓀⓀ	10,10,22	中,下,中[中C]
フェイントキックサプライズ	⇨Ⓚ⇩ⓀⓅ	10,10,—	中,下,F
アサルトキックスパロー	⇨ⓀⓀⓀ⇨Ⓚ	10,12,12,26	中,上,上,中B
フェイントキックスパロー	⇨ⓀⓀⓀ⇨Ⓟ	10,12,12,—	中,上,上,F
フライングトラップ ※9	⇩⇧⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩Ⓑ	10,18,20	中,中,中C
リバースレッグスルー ※9	⇩⇧⇨Ⓚ⇨Ⓚ	10,10	中[中B]
アングリークロウ ※7	ⒷⒷ	14,12	中,中C
アングリースラッシュ	Ⓑ⇩Ⓑ	14,13	中,下
①アングリークロウジャッジメント	ⒷⒷⒷ	14,12,25	中,中C,上B
①アングリーロースクラッチ	ⒷⒷ⇩Ⓑ	14,12,16	中,中,下
①サンクションズスクラッチ	ⒷⒷ⇦Ⓑ⇨Ⓑ	14,12,15,25	中,中C,中B,中B
バイオレントグラインド	⇨Ⓑ⇩Ⓑ	16,13	中,下
バイオレントリバーススクラッチ	⇨ⒷⒷ⇨Ⓑ	16,15,25	中,中B,中B
バイオレントテンペスト	⇨Ⓑ⇦Ⓑ⇦ⒷⓅ	16,15,15,20	中,中,中B,中C[中BC]
リバーススイング中に追加入力	1回転Ⓟ→⇧	15(+25),—	下段投げ,ジャンプ
	1回転Ⓟ→⇩⇧⇨Ⓚ	15,10+18	下段投げ,中

※：①の2発目以降に派生可能　※2：⇨Ⓑに派生可能　※3：⇨Ⓑに派生可能　※4：コマンド技でキャンセル可能　※5：外れ時は10(中B)の攻撃に派生　※6：初段外れ時20+25(中B-中B)の攻撃に派生　※7：⇨Ⓚに派生可能　※8：Ⓟに派生可能　※9：⇩⇧⇨Ⓚ外れ時のみ派生可能

■技表補足：上=上段、中=中段、下=下段、上中=上段でも下段でもガード可、下中=上段でも下段でもガード可(伏せには当たる)、G=ガードアタック、B=ガードブレイク、不=ガード不能、F=フェイント、C=キャンセルポイント、[ ]内=獣人時のデータ、青色の文字=キャンセルポイント、赤色の文字=獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

ゲー事典

⇧Ⓚの補足：⇧Ⓚと同じ性能のローキックが出るのは、ⓅⓅ⇩Ⓚ、⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ。似たようなローキックでも、⇧Ⓟ⇩Ⓚ、⇨Ⓚ⇩Ⓚのローキックは性能がまったく異なるので注意。
ガードアタックの注意点：マーベルのガードアタックは5ヒットするが、状況によっては5発目が空振りする場合がある。しゃがみ状態の相手にヒットした場合はとくに注意。

分身火炎地獄

ライトガード不能の中段攻撃。前進しながら[illegible]ため、やや離れて[illegible]くれるのが長所だ。ヒット後は分身して縦横に高速移動[illegible]。

土神覚醒四界陣

相手を風の渦に巻き込み、空中で無数の打撃を叩き込む。こちらは[illegible]フィールド全体に攻撃判定を持つ。バウンド中の相手にヒットしたときにクリーンヒット[illegible]することも、長所のひとつだ。

ビーストドライブ

BAKURYU

バクリュウ

変幻自在、これこそ爆龍の神髄

素早い動きとトリッキーな技が、バクリュウの特徴。技の性質をつかむことが第1歩だ。

Text：ちゃっきー

基本戦術

まず注目したいのは、全キャラ中最速クラスのⓅ。ここから派生技は、使い勝手のいいものばかりだ。攻めばかりでなく、相手の連係への割り込みにもⓅを最大活用し、主導権を握っていこう。とくに信頼度が高いのは、3発目がキャンセルポイントのⓅⓀⓀ。本来の派生技にキャンセルからの攻めを加えれば、バリエーション豊かな連係を構成できるぞ。同じ性質を持つⓀⓀとともに、打撃技の軸として使っていける。これらの技で相手の動きを封じつつその中に下段技の⇧Ⓚ⇩Ⓚや投げなど、ガードを崩す技を交ぜていくと効果的だ。

中段技は、出始めの姿勢が低く相手の技をかわしやすい⇧Ⓟがメインになる。連続ヒットしてよろけを誘発できる⇧ⓅⓀ、ディレイ可能でキャンセルポイントがある⇧ⓅⓅ。どちらも使い勝手がいいぞ。これらの技はⓅⓅ後にも出すことができる。なお、⇧Ⓟ Ⓚでよろけさせたあとは、相手が回復しなければ浮かせ技の⇧Ⓚが連続ヒットするが、回復は容易。別の選択肢を重視したほうがいいだろう。

キャンセルポイントからは、⇩⇧Ⓟ（Ⓖ止めから別の技につなぐ選択肢を含む）などにつなぐ連係のほか、⇩⇧⇨Ⓚも使っていきたいところだ。ほかの選択肢で相手に手を出しにくくさせておき、裏回りからの攻めで翻弄しよう。

ⓀⓀからの連係技なら、ガードされても距離が離れるⓀⓀ⇦Ⓚがオススメだ。

獣人時のバリエーション

なんといってもはずせないのが、⇨Ⓑからの連係技だ。人間時にはない発生の早い中段技が加わり、攻めの組み立てに幅が出来る。⇨ⒷからはⓀⓀと同形の技に派生できるので、使い勝手がいい。また、単発の浮かせ技として⇩⇦Ⓑが追加。キャンセルポイントからの選択肢として活躍するぞ。いっぽう、人間時にメインとしてきた連係のパワーアップも見逃せない。⇧ⓅからⒷで下段の浮かせ技に派生できるほか、⇧ⓅⓀもカウンターヒット時に浮かすことが可能。すかさず空中コンボを狙おう。

⇨Ⓑの存在は貴重。その後の連係技も豊富だ。獣人時の基本技と考えよう。

キャンセル⇩⇧⇨Ⓚでの裏回りから、ビーストドライブで一発を狙うのもアリ

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
短刀 ※2	Ⓟ	8	上
流閃刃 横斬り	⇨Ⓟ	13	上
流閃刃 縦斬り	⇨Ⓟ	19	中
閃波	⇩Ⓟ	7	下中
流影刃	⇧Ⓟ	19	中
草薙刃	⇩Ⓟ	14	下
双撃破	⇨⇨Ⓟ	20	中
地擂り刃	ダッシュⓅ	19	下
影縛り	伏せⓅ	4	下
目潰し ※1	振り向きⓅ	11	上
回身短刀	振り向き⇩Ⓟ	7	下中
浮身返り	⇧Ⓟ	—	特殊移動
飛び短刀	ジャンプⓅ	10	上中
飛龍斬撃	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
流牙脚	Ⓚ	12	上
半月落とし	⇨Ⓚ	18	中
影刃脚	⇦Ⓚ	18	上
低刺蹴	⇩Ⓚ	9	下
脛打ち	⇩Ⓚ	10	下
影払い	⇩Ⓚ	13	下
風裂脚	⇨⇨Ⓚ	12	中
震空脚	ダッシュⓀ	24	上
爆龍砲	伏せⓀ	18	中
背迅脚	振り向きⓀ	14	上
足掛け	振り向き⇩Ⓚ	10	下
日輪脚	⇧Ⓚ	18	中
裂空脚	ジャンプⓀ	16	上中
飛龍弾	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B
飛龍弾	ジャンプ⇦Ⓚ	20	中B
毒掻き ※2	Ⓑ	12	上
毒突き	⇨Ⓑ	11	中
影斬撃	⇦Ⓑ	18	中B
下段毒掻き	⇩Ⓑ	7	下
地擂り弾	⇩Ⓑ	14	下
掻き上げ	⇧Ⓑ	18	中
双毒撃破	⇨⇨Ⓑ	20	中B
双毒竜巻破	ダッシュⒷ	22	中B
爆龍叱打	伏せⒷ	10	下C
腹裂き	振り向きⒷ	16	中
離影	振り向き⇩Ⓑ	—	特殊移動
急襲毒撃破	⇧Ⓑ	17	中
空刃脚	ジャンプⒷ	20	中
衝空斬撃	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中
●投げ技			
崩身転撃	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
裏転	⇩Ⓟ+Ⓚ	0	下段投げ
裏飯綱落とし	相手後ろⓅ+Ⓚ	33	背後投げ
飯綱落とし	空中で⇩Ⓟ+Ⓚ	25	空中投げ
斬滅竜巻撃	獣人時Ⓟ+Ⓚ	30	上段投げ
●コマンド技			
雷光飯綱落とし	⇩⇦⇨Ⓟ	1+33	上
煙幕弾	⇩⇦⇨Ⓚ	—	特殊移動
頭蓋苦突き	⇩⇧⇨Ⓑ	23+28	中B
硬気流撃破	⇩⇧⇦Ⓟ	7×9	中G
煙陣螺旋脚	⇩⇧⇦Ⓚ	30	中
煙陣螺旋脚	⇩⇧⇦Ⓚ⇩	20	下
煙陣螺旋脚	⇩⇧⇦ⓀⓅ	—	特殊移動
昇天掻き上げ	⇩⇧⇦Ⓑ	25	中B
天人飯綱落とし	⇦⇨Ⓕ	※3	中→投げ
天人雷光脚	⇦⇨Ⓚ	20	中
●ビーストドライブ			
分身火炎地獄	⇩⇧⇨⇩⇦⇨Ⓑ	18+67	中B
土神覚醒四界陣	⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ	10+55	下B
●連係技			
⑴連刀刈り足	ⓅⓅⓀ⇩Ⓚ	8,9,11,13	上,上,中,下
⑴連刀落刃脚	ⓅⓅⓀⓀ	8,9,11,12	上,上,中,中
⑴連刀円月脚	ⓅⓅ⇨Ⓚ	8,9,8(15)	上,上,中
⑴連刀螺旋脚	ⓅⓅ⇩Ⓚ	8,9,12	上,上,下
⑴連刀螺旋裏肘	ⓅⓅ⇩ⓀⓅ	8,9,12,14	上,上,下,中
⑴三連刀 ※4	ⓅⓅⓅ	8,9,8	上,上,上
⑴連刀浮身返り	ⓅⓅⓅ⇧Ⓟ	8,9,8,—	上,上,上,特殊移動
⑴三連刀螺旋裏肘	ⓅⓅⓅ⇩ⓀⓅ	8,9,8,12,14	上,上,上,下,中
⑴三連刀螺旋斬り ※5	ⓅⓅⓅⓅ	8,9,8,12	上,上,上,上
⑴螺旋流影刃	ⓅⓅⓅⓅ⇧Ⓟ	8,9,8,12,21	上,上,上,上,中[中C]
流影日輪脚	⇧ⓅⓀ	19,16	中,中
流影崩撃	⇧ⓅⓅ	19,12	中,中C
流影叱打	⇧ⓅⒷ	19,10	中,下C
流閃掻き上げ	⇧Ⓟ⇧Ⓑ	19,14	中,中C
裂迅雪崩蹴り	ⓀⓀⓀ	12,14,20	上,中C,上
龍牙落槌半月落とし	ⓀⓀ⇨Ⓚ	12,14,18	上,中C,中
龍牙落槌円月蹴	ⓀⓀ⇦Ⓚ	12,14,16	上,中C,中
裂迅雪崩蹴り	⇧ⓀⓀⓀ	10,8,15	下,上C,上C
裂迅草擂り蹴り	⇧Ⓚ⇩Ⓚ	10,13	下,下
裂迅刈り蹴り	⇧Ⓚ⇨Ⓚ	10,15	下,中
月影返り	⇨Ⓚ⇨Ⓚ⇧Ⓟ	18,16,—	中,中,特殊移動
疾風二段蹴り ※6	⇨⇨ⓀⓀ	12,7	中,上
疾風稲妻落とし	⇨⇨ⓀⓀⓀ⇩ⓀⓀ	12,7,11,11,12	中,上,中,中,中[中BC]
落雷	伏せⓀⓀ	18,16	中,中C
毒掻き支転脚	Ⓑ⇩Ⓑ	12,15	上,下
連掻き ※7	ⒷⒷ	12,10	上,上C
毒爪影斬撃	ⒷⒷⒷ	12,10,20	上,上C,中B
連掻き転倒砲	ⒷⒷ⇩Ⓑ	12,10,7+7	上,上C,下-下
毒突き	⇨Ⓑ⇩Ⓑ	11,15	中,下
毒閃転倒砲	⇨ⒷⒷ⇩Ⓑ	11,12,7+7	中,中C,下-下
毒爪流影日輪脚	⇨ⒷⒷⒷ⇧ⓅⓀ	11,12,8,19,16	中,中C,中,中,中,
邪舞牢頭蓋苦突き	⇨ⒷⒷⒷ⇧Ⓟ⇩⇧⇨Ⓑ	11,12,8,19,23+28	中,中C,中,中,中B
毒爪流影日輪撃	⇨ⒷⒷⒷⒷ⇧ⓅⓀ	11,12,8,7,19,16	中C,中,中,中,中,中
邪舞牢頭蓋苦突き	⇨ⒷⒷⒷⒷ⇧Ⓟ⇩⇧⇨Ⓑ	11,12,8,7,19,23+28	中,中C,中,中,中,中B
毒爪爆銃連撃	⇨ⒷⒷⒷⒷⒷ	11,12,8,7,20	中,中C,中,中,中B
骸裂き	相手ダウン⇩ⒷⒷⒷⒷⒷ	10,2,2,2,2	下中,下,下,下,下

※1：①の2発目以降に派生可能　※2：Ⓚに派生可能　※3：相手の状態により変化
※4：⇧Ⓟに派生可能　※5：Ⓑと⇩⇧⇨Ⓑに派生可能　※6：⇩⇧⇦Ⓚに派生可能
※7：⇧Ⓚに派生可能

※技表補足：上=上段、中=中段、下=下段、上中=上段でも下段でもガード可、下中=上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G=ガードアタック、B=ガードブレイク、不=ガード不能、F=フェイント、C=キャンセルポイント、[ ]内=獣人時のデータ、青色の文字=キャンセルポイント、赤色の文字=獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

相手を浮かせたあとは、⇩⇧⇨Ⓟにつなぐことをまず考えたい。投げ扱いなのでダメージ補正がかからず、かなりのダメージが見込める。ⓀⓀなどを刻み、そこからキャンセルで狙うのがオススメだ。なお、⇧ⓅⒷはカウンターヒットしたときに受け身不能の浮きになる。このときは、直接⇩⇧⇨Ⓑにつないで安定したダメージを与えるのもいいだろう。

相手をカメレオンの舌でつかみ、地面にビタンビタンと叩きつけるビーストドライブ。一見すると投げ技だが、実際にはただの突進打撃技なので[illegible]。空中コンボに組み込もう。

ワープして相手の背後から打撃を当て、連続してワープ攻撃を繰り返す[illegible]。相手の背後を取ることができるのでヒット率は高い。なお、最後の一撃に[illegible]ことが可能だ。

オレの舌に巻かれてみるかい？

その風貌（獣人時）から人気上昇中（？）のカメレオン。勝ちポーズを是非見てほしい!!

Text：おっちゃん

BUSUZIMA
ブスジマ

基本戦術

ブスジマの基本はⓅⓅもしくはⓅⓀⓅⓅ。攻撃発生はやや遅いが、最後にキャンセルポイントがあるため使いやすい。どちらも続けてⓅⓅを出すことができるが、ライトガードからの打撃で割り込まれたり、途中で投げられたりするので、オススメできない。キャンセルで出す技には⇩⇧⇩Ⓟを使い、出し切ったりⒼ止めから投げを狙ったりしてみよう。Ⓖ止めからⓅⓅも裏の選択肢として有効だぞ。少し離れることができたら、下段攻撃の⇨⇨Ⓚを狙ってみよう。攻撃発生は非常に遅いが、ヒットすれば相手をよろけさせることができる。その後は、確実にダメージを与えるなら投げ、コンボを狙うなら伏せⓅで浮かせて⇧Ⓚを決めよう。ただ、コンボのほうはタイミングが難しいので、投げで安定するのがオススメ。

普段の立ち回りでは、⇩Ⓚからの投げがなかなか有効だ。⇩Ⓚは前進するため間合いが離れず、思った以上に硬直も短いため、相手の虚をついて投げることができるのだ。ただ、実際には相手のほうが先に動き出せるので、使いすぎると簡単に反応されてしまう。ⓅⓅなどを交ぜて、ガードを誘っておくことも重要だぞ。

相手をよろけさせる効果のある⇨⇩Ⓚ。ここからは投げが安定だろう。

スキが大きいので、キャンセルは欠かせないⓅⓅ。ⓅⓀ⇩Ⓚも有効な連係だ。

獣人時のバリエーション

獣人時の狙いは接近戦での⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚのコマンド投げ。相手を高く浮かす効果があるので、そこから空中コンボを狙うことが可能だ（コマンド投げ自体に攻撃力はないので、空中コンボは必須）。オススメは伏せⒷ→⇧Ⓚ。安定して大ダメージを与えることができる。伏せⒷヒット後はきりもみ状態になるので受け身はとれず、ビーストドライブの大成仏スルーも狙えるぞ。練習して覚えよう。そのほか、遠距離で⬅ⒷⒷⒷを使って闘うのも有効。⇩⇘⇨Ⓚからの ⓅやⓀもリーチがあり使えるぞ。

コマンド投げ自体にダメージはないので追撃を忘れないようにしよう。

このリーチがあれば、遠距離戦もできる。⬅ⒷⒷⒷで相手の体力をケズろう！

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
全開チョップ ※1	Ⓟ	14	中
タイマンストレート	⇨Ⓟ	18	中C
首折り裏拳	⇦Ⓟ	26	中B[上B]
すね潰しパンチ	⇩Ⓟ	10	下
ヤキナックル	⇙Ⓟ	10	中
腰折り裏拳	⇘Ⓟ	17	中[中B]
頭蓋割り	⇨⇨Ⓟ	20	中B
毒島タックル	ダッシュⓅ	28	中B
タケヤリアッパー	伏せⓅ	18	中
ぶん殴り	振り向きⓅ	13	中
ケツ殴り	振り向き⇩Ⓟ	10	下
ばっくれ	⇖Ⓟ	—	振り向き
ジャンプ拳	ジャンプⓅ	10	上中
ジャンプ頭蓋割り	ジャンプ⇦Ⓟ	25	中B
①速攻ニー	Ⓚ	10	中
チンピラキック	⇨Ⓚ	12	上
かかと地獄	⇦Ⓚ	27	中B
スネ破壊	⇩Ⓚ	12	下
地滑りキック	⇙Ⓚ	15	下
スカシ脚	⇘Ⓚ	10	下
足踏み	⇨⇨Ⓚ	10	下
毒島ブーメラン	ダッシュⓀ	10+10+8+8	上B
デングリ蹴り	伏せⓀ	14	下
毒島翻弄	振り向きⓀ	—	特殊移動
毒島発射	振り向き⇩Ⓚ	26	中[中B]
特攻キック	⇧Ⓚ	30	中B
ジャンプ蹴り	ジャンプⓀ	16	上中
ジャンプ両足蹴り	ジャンプ⇦Ⓚ	20	中B
指爪パンチ	Ⓑ	15	中
顔面アタック	⇨Ⓑ	20	中
愚乱怒(グランド)伸びーる	⇦Ⓑ	10	中
撲殺ナックル	⇩Ⓑ	15	中B
鼻アッパー	⇙Ⓑ	12	中
顔面スライダー	⇘Ⓑ	15	下
突っ込みサマーソルト	⇨⇨Ⓑ	21	中
爆走サマーソルト	ダッシュⒷ	25	中
フラップ頭突き	伏せⒷ	18	中
大後退キック	振り向きⒷ	20	中
雑魚寝キック	振り向き⇩Ⓑ	15	下
屁武無酢(ヘブンズ)伸びーる	⇧Ⓑ	15	上
ジャンプ足爪キック	ジャンプⒷ	20	中
腹プレス	ジャンプ⇨Ⓑ	25	中
●投げ技			
命（たま）潰し	Ⓟ＋Ⓚ	35	上段投げ
尻責め	⇩Ⓟ＋Ⓚ	40	下段投げ
毒島スルー	相手後ろⓅ＋Ⓚ	40	背後投げ
逆転スルー	獣人時Ⓟ＋Ⓚ	25	上段投げ
舌（べろ）スルー	獣人時⇩⇘⇨Ⓟ＋Ⓚ	0	上段投げ
●コマンド技			
ぶっこみチョップ	⇩⇘⇨Ⓟ	8	中
毒島ホームラン	⇩⇙⇦Ⓟ	20	中G
毒島本気（マジ）	⇩⇘⇨Ⓚ	—	特殊構え
毒島エクササイズ	⇩⇙⇦Ⓚ	5	中
姿消滅アタック	⇩⇘⇨Ⓑ	10	中
姿消滅	⇩⇙⇦Ⓑ	—	姿を消す
サマーソルトしっぽ	⇩⇧Ⓑ	15	中
伸びーる頭（ヘッド）	⇦⇨Ⓑ	25	中B
●ビーストドライブ			
大成仏スルー	⇩⇘⇨⇩⇘⇨Ⓑ	20+65	中B
曼荼羅涜	⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ	10×4+（30～60）	中,中,下,中,中B
●連係技			
③全開爆撃ック	ⓅⓅ⇩Ⓚ	10,15,15	中,中C,中B
③全開ばっくれ	ⓅⓅ⇖Ⓟ	10,15,—	中,中C,振り向き
②③全開爆裂脚	ⓅⓅⓅⓀ	10,15,8+9,10	中,中C,中-中C,中
②③全開正拳列伝	ⓅⓅⓅ⇦Ⓟ⇨Ⓟ	10,15,8+9,10+10,20	中,中C,中-中C,中-上C,中B
②③全開ぶっちぎりアッパー	ⓅⓅⓅⒷ	10,15,8+9,15	中,中C,中-中C,中
②③全開かかと地獄	ⓅⓅⓅⓀ⇦Ⓚ	10,15,8+9,10,27	中,中C,中-中C,中,中B
②③全開ぶっちぎりスカシ脚	ⓅⓅⓅⓀ⇘Ⓚ	10,15,8+9,10,13	中,中C,中-中C,中,下
タイマンストレート列伝	➡ⓅⓅⓅⓅⓅⓅ	15,15,15,15,15,35	中C,中C,中C,中C,中,中B
タイマン悪キック	⇨ⓅⓀ	15,25	中C,上[上B]
タイマン悪党キック	➡ⓅⓅⓀ	15,15,25	中C,中C,上[上B]
タイマン極悪キック	➡ⓅⓅⓅⓀ	15,15,15,25	中C,中C,中C,上[上B]
タイマン超極悪キック	➡ⓅⓅⓅⓅⓀ	15,15,15,15,25	中C,中C,中C,中C,上[上B]
ヤキヤキ裏拳	⬋ⓅⓅ⇦Ⓟ	10,10,17	中,中,中
ヤキヤキブロウ	⬋ⓅⓅ⇨Ⓟ	10,10,14	中,中,上
タコ殴り ※2	振り向きⓅⓅ	13,8+9	中,中-中C
※3	Ⓚ⇩Ⓚ	10,13	中,下
— ※3	ⓀⓅ	10,10	中,中C
速攻撲滅ナックル	ⓀⒷ	10,15	中,中B
チンピラ嘘蹴り列伝	➡ⓀⓀⓅⓅⓅ	12,15,0,15,35	中,中C,FC,中,中B
チンピラばっくれ	➡ⓀⓀ⇖Ⓟ	12,15,0	中,中C,振り向き
チンピラ伸びーる	➡ⓀⓀ⇦Ⓑ	12,15,5	中,中C,下C
カメレオンラッシュ ※6	Ⓑ(or ⇨Ⓑ) ⇨ⒷⒷⒷ	15(20),5,5,18,0	中,下C,中C,中B
⑤スライド昇天アッパー	➡ⒷⒷ	20,15	中,中
⑤ダブル顔面スライダー	⇘Ⓑ⇩Ⓑ	15,16	下,中
④毒島エクササイズ	⇩⇙⇦ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	※7	※8
屁武無酢(ヘブンズ)伸びーる	⬆ⒷⒷⒷⒷ	15,10,10,20	上,上,上,上B
愚乱怒(グランド)伸びーる※4	⬅ⒷⒷⒷⒷ	10,10,10,18	中,下,中C,中B
顔面アタック鼻スパイク	⬋ⒷⒷ	12,20	中,中
サマーソルトしっぽ※5	⇩⇧Ⓑ	15	中
●毒島本気（マジ）からの派生技			
本気（マジ）でパンチ	ⓅⓅⓅ	10,10,20	中,中C,中
本気（マジ）で伸びパンチ	Ⓑ	10	中[中B]
本気（マジ）でキック	Ⓚ	18	上
本気（マジ）でキック	ⓀⓀ	18+26	上,中
本気（マジ）で払い	⇩Ⓑ	10	[下B]
挑発	⇦		人間時ビーストゲージ増加
後退	⇦		特殊移動
前進	⇨		特殊移動

※1：Ⓚに派生可能 ※2：②の4発目以降に派生可能 ※3：③の2発目以降に派生可能 ※4：④に派生可能 ※5：⑥に派生可能 ※6：1～4発目後に⇧Ⓑでフェイント ※7：5,(4+4+4)×4,4+4+35 ※8：中,(中-中-中)×4,中-中-中[中B]

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[ ]内＝獣人時のデータ、青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント ※各種投げ技のボタンはⓅ＋Ⓖでも可能 ※ダメージは人間時をベースとしたもの

ゲー事典 そのほか人間時に使える連係技としては、ⓅⓅ⇩Ⓚなどがある。最後の⇩Ⓚで倒れてしまうのだが、そのまま後転起き上がり（レバー後ろ）をすれば安全に距離を取ることが可能だ（ダウン攻撃を受ける可能性はあるが）。ただし、この連係技を獣人時＆ゲージゼロの状態に使うと、ダウン扱いになっているため獣化が解けてしまう。使うときはゲージの確認を忘れずに。

ビーストドライブ

VTOLバスター

ガード不能技。ヒットすると相手を[illegible]突き刺したまま飛び上がり、上空から落下しつつバックブリーカーを決める。単体で突発的に出して[illegible]コンボに組み込むことも可能だ。

ブースティングバースト

相手をつかんでジャイアントスイングで壁に叩きつけたあと、猛烈な[illegible]して体当たりする。立ち、しゃがみ、背後、いずれの状態もつかむことが可能だ。チャンス[illegible]

STUN
スタン

動きは鈍いが、高威力の投げ技を多数持っているスタン。少ないチャンスを見逃すな！

コマンド投げを決めろ！

Text：RED

基本戦術

攻めの起点として使いやすいのは、中段スタートでキャンセルポイントもある⇨ⓀⓀ、Ⓟ、ⓀⓅⓅといった連係技。Ⓚからは、⇩Ⓚ⇩Ⓚ⇩⇨Ⓟという、下段に派生するルートも交ぜていくのが有効だ。Ⓚ部分がカウンターヒットした場合はよろけを誘発できるので、相手の回復が遅れれば⇨⇦Ⓟが連続ヒットする。ⓀⓅⓅは、3発目カウンターヒットでやはりよろけを誘発でき、相手の回復が遅れれば⇨Ⓟが連続ヒット、さらに空中コンボを狙える。ディレイも交え、ある程度出し切っていくといいだろう。⇨ⓀⓀ、ⓀⓅいずれも2発目がキャンセルポイントとなっているので、ここから⇩⇧Ⓚ、⇩⇧⇦Ⓟ、⇩⇦Ⓚを出していくのも効果的な攻め方となる。もちろん、これらの技をⒼ止めして、投げをメインとしたほかの攻めにつないでいくのもいい。

投げは、大ダメージが狙える⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ始動の投げ連係が最大の狙いだが、⇦Ⓟ+Ⓚにも注目したい。決めたあとは相手の背後を取る形になるので、背後投げと⇦Ⓟで選択を迫るといいだろう。⇩Ⓟヒット後は、ⓅⓀⓅからキャンセルで⇩⇧Ⓟ、⇦Ⓚ、⇩⇧Ⓟ、⇦⇩Ⓟなど、さまざまな打撃投げを連続ヒットさせることができる。回避されにくさを考えると、⇩⇧⇦Ⓟがオススメだ。

⇦Ⓟ+Ⓚはコマンドの負担が少ないわりに、なかなかのダメージを見込める。

獣人時のバリエーション

獣人時専用のⒷ始動の連係技は、ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑと、ⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑ⇧Ⓑの2つがあり、4発目で中下段の選択を迫ることが可能。ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑの4発目がヒットした場合は、⇨Ⓟの連続ヒットを狙える（相手は回復可能）。いっぽう、ⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑ⇧Ⓑの4発目ヒット時は、さらに5発目が連続ヒットし、ダウン中の相手に⇨⇦Ⓟで追い打ちが可能だ。単発技で注目したいのは⇧Ⓑ。ガードブレイク技で、ノーマルヒット時も浮かせられる。相手は受け身不能のきりもみ状態となるので、空中コンボを狙いやすい。

Ⓑ始動の連係技は、ヒットすればさらに追い打ちでダメージを稼げる。

ガード不能技のVTOLバスター。空中コンボに組み込むことも可能だ

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
シェルパンチ	Ⓟ	13	上
パイフォーススルー	⇨Ⓟ	8	中
バーミンブロー	⇦Ⓟ	25	中B
ハンドナイフ	⇩Ⓟ	9	下中
バーミンアッパー ※1	⇧Ⓟ	14	上中
アサルトスラッシュ ※1	⇧Ⓟ	16	中
ボディスラッシャー	⇨⇨Ⓟ	6+7+7	中B-中-下中
シェルタックル	ダッシュⓅ	20	中B
グランドメス	伏せⓅ	14	中
スパイナルブレイク	振り向きⓅ	13	上
バーミンネイル	振り向き⇩Ⓟ	11	下中
ヘッドクラッシャー	⇧Ⓟ	18	上
フライングシェルパンチ	ジャンプⓅ	10	中
フライングヘッドクラッシャー	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
ソリッドキック	Ⓚ	11	中
トラストキック	⇨Ⓚ	15	中
ラウンチングキック	⇦Ⓚ	20	上
ニークラッシュ	⇩Ⓚ	9	下
グランドステップ	⇧Ⓚ	—	特殊移動
ヒールハンマー	⇧Ⓚ	10+10	下
ニーブラスト	⇨⇨Ⓚ	13+10	中[中B]
デュアルソリッドキック	ダッシュⓀ	15+12	下
レッグアッパー	伏せⓀ	19	中
ブラッシュハイキック	振り向きⓀ	18	上
グランドブラッシュキック	振り向き⇩Ⓚ	16	下
レッグギロチン	⇧Ⓚ	20	中B
ジャンピングハイキック	ジャンプⓀ	16	中

技名	コマンド	ダメージ	判定
ジャンピングバックキック	ジャンプ⇨Ⓚ	20	中B
ジャンピングバックキック	ジャンプ⇦Ⓚ	20	中B
ビートルヘッド	Ⓑ	12	中
ローリングバグヘッド	⇦Ⓑ	17	中B
トラストバグヘッド	⇨Ⓑ	23	中B
マンティスファング ※1	⇩Ⓑ	15	下
バグミドル	⇧Ⓑ	13	中B
バググランド	⇩Ⓑ	20	下
チャージバグヘッド	⇨⇨Ⓑ	20	中
ジェットビートル	ダッシュⒷ	28	中B
グランドホーン	伏せⒷ	18	下
デュアルクロウキック	振り向きⒷ	20	中
バグクロウ	振り向き⇩Ⓑ	16	下
ホーンチョップ ※1	⇧Ⓑ	24	中B
フライングバグキック	ジャンプⒷ	20	中
バグプレス	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中B
●投げ技			
クラインクスルー	Ⓟ+Ⓚ	30	上段投げ
ドラッグ	⇦Ⓟ+Ⓚ	0	上段投げ
ダークサンクションコンボ	⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚ	27	上段投げ
ブレインクラッシュボム	⇩⇧⇨Ⓟ+Ⓚ	30	上段投げ
スタンボム	⇩Ⓟ+Ⓚ	35	下段投げ
スパイラルレイド	⇩⇩Ⓟ+Ⓚ	40	下段投げ
スタンスルー	相手後ろⓅ+Ⓚ	35	背後投げ
エアボンバー	空中でⓅ+Ⓚ	30	空中投げ
バグハック	獣人時Ⓟ+Ⓚ	30	上段投げ
●コマンド技			
スパイダードロップ	⇩⇧⇨Ⓟ	8+17	上

技名	コマンド	ダメージ	判定
ホーネットグラブ	⇩⇧⇨Ⓚ	10+18	中
ライオットビートル	⇩⇧⇨Ⓑ	5+25	中
アントラーボム	⇩⇧⇦Ⓟ	8+32	下
グラスホッパーレッグ	⇩⇧⇦Ⓚ	16	中G
バイオリジェクト	⇩⇧⇦Ⓑ	18	中当て身
トラストバグスルー	⇨⇩Ⓑ	相手前0、相手後ろ35	上段投げ
ライトニングマイン	⇦⇨Ⓟ	12	上B
バイオショック	⇨⇨Ⓟ	20	下
●ビーストドライブ			
VTOLバスター	[illegible]Ⓑ	15+27	中不
ブースティングバースト	[illegible]Ⓑ	85	上下段投げ
●連係技			
シェルラッシュ ※1	ⓅⓅⓅ	13,12,16	上,中C,中C
シェルラッシュギロチン	ⓅⓅⓅⓀ	13,12,16,20	上,中C,中C,中B
シェルスラッシャー	ⓅⓀⓅⓅ	13,11,15,16	上,中,中C,中
ハンドナイフコンボ	⇩ⓅⓀ	9,9	下中,下
ソリッドカッターコンボ	ⓀⓅⓅ	11,15,16	中,中C,中
トラストニースマッシュ	⇨ⓀⓀ	15,13,25	中,中C,
トラストブロウ	⇨ⓀⓀ⇨Ⓟ	15,13,25	中,中C,中B
トラストニークラッシュ	⇨Ⓚ⇩Ⓚ	15,13,	中,下,
コンボアントラーボム	⇨Ⓚ⇩Ⓚ⇩⇧⇦Ⓟ	15,13,8+12	中,下,下
カオスビートルラッシュ ※1	ⒷⒷ⇩Ⓑ⇩Ⓑ	12,12,10,15	中,中,下,下
バイオレンスビートルラッシュ	ⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑ⇧Ⓑ	12,12,10,11,14	中,中,下,中,上
ブレインクラッシュボム	[illegible]Ⓟ+Ⓚ→[illegible]Ⓟ+Ⓚ	30,20	投げ連係
ダークサンクションコンボ	[illegible]Ⓟ+Ⓚ→[illegible]Ⓟ+Ⓚ→[illegible]Ⓟ+Ⓚ	27,20,20	投げ連係

※1 ⇦Ⓚに派生可能

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[ ]内＝獣人時のデータ、青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

追い打ちについて：⇨⇦Ⓟはダウンした相手への追い打ちに使える。⇨Ⓟからの空中コンボでⓅⓀⓅキャンセル⇦⇨Ⓟを決めたら、さらにダウン状態の相手へ⇨⇦Ⓟを決めることが可能。これ以外では、⇨⇧⇩⇧⇦Ⓟ+Ⓚスタートの投げ連係、背後投げ、ⒷⒷ⇩Ⓑ⇧Ⓑ⇧Ⓑでダウンを奪ったあとも、同様に追い打ちができる。

ビーストドライブ

天空の覇者となれ!!

JENNY
ジェニー

地上戦で圧倒し、獣人時には空中戦で息の根を止める。蝶のように舞い蜂のように刺そう。

Text：がっちん

基本戦術

ジェニーはキックを主体とした素早い攻撃が身上。それらの技にキャンセルで⇩⇘⇨Ⓟを織り交ぜ、ツイスト構えからの技を使っていくといい。ツイスト構えにつなぎやすい技とそのキャンセルポイントは、⇩ⓀⓀⓀⓀ（4発目）、⇩ⓀⓀ～（3発目）あたりが挙げられる。後者はⓅⓅ⇨ⓀⓀと使うのも実戦的だ。

なお、キャンセルポイントをうまく利用できない場合は、連係技として用意されているツイスト構えを使って、感覚をつかんでいくといい。⇧ⓀⓀⓀ⇩⇧⇨Ⓟ、⇨⇨Ⓚ⇩⇧⇨Ⓟ⇩ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ⇩⇧⇨Ⓟなどの技から派生しよう。

ツイスト構えからは鋭い中段攻撃を多数繰り出せる。ただ連打するだけではツイスト構えが終了してしまうが、4段目を再びキャンセルしてツイスト構えを持続すればラッシュをかけられる。これに⇩⇧⇦Ⓟなども交ぜ、バリエーションを増やしていきたい。

ほかには、ⓅⓅ⇩Ⓚが使いやすい。3段目がヒットすれば、相手がよろけ状態になるからだ。回復されなければ、⇧Ⓟや⇩⇘⇨Ⓚで浮かすことができる。回復されるようなら、ⓅⓅから再び攻め立てたり、投げ技を使っていこう。

なお、ジェニーは下段攻撃が豊富にそろっており、段数も多い。相手のガードを崩しやすく、細かいながらもダメージは稼いでいける。

ラッシュにはツイスト構えを導入だ。キャンセルポイントのコツをつかもう。

獣人時のバリエーション

ジェニーの獣人時も例外なく強力な技がそろっている。（ⓅⓅ）ⒷⒷⒷで上空に舞い上がり、さらにⒷか⇩Ⓑで攻め込むだけでも有効。かなりのスピードがあるため、上段ガードか下段ガードかを迷わせるだけのプレッシャーは与えられる。なお、ⒷⒷⒷⒷと連係したあとは、⇩⇧⇦Ⓑで間合いを離すことも可能だ。そのあとはボタンにより3種類の角度で地上に向かって攻撃する。Ⓟは鋭くほぼ真下に、あとはⓀ、Ⓑの順で角度が緩やかになっていく。多彩な空中戦で相手を翻弄していこう。

ⒷⒷⒷからの派生で空中戦を挑んでいこう。ヒットアンドアウェイだ。

振り向きⒷも強力な技。カウンターヒットすれば空中コンボのチャンスとなる。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
スラップ	Ⓟ	9	上
スイムスラップ	Ⓟ	11	中
ヘビースラップ	Ⓟ	20	中
レッグスラップ	Ⓟ	8	下中
カッティングハイ	Ⓟ	14	中
ダブルレッグスラップ	Ⓟ	5+8	下
パイルバンカー	Ⓟ	17	中
プッシュアウト	ダッシュⓅ	19	中[中B]
レッグカッター	伏せⓅ	13	下
リバルスエルボー	振り向きⓅ	15	中
ターンスラップ	振り向きⓅ	8	下中
ジャンプアウト	Ⓟ	7	上
ジャンプジャブ	ジャンプⓅ	10	上中
ギロチンスラップ	ジャンプⓅ	25	中
ビーコックスラップ	獣化時ジャンプⓅ	10	中
ゴーストライン	Ⓚ	20	上
パッションキック	Ⓚ	10	中
バイバイキック	Ⓚ	10	中
アンダースピック	Ⓚ	7	下
ニードルスピック	Ⓚ	7	下
グランドシェービング	Ⓚ	15	下
バイタルブレイカー	Ⓚ	20	中B
コケティッシュスライダー	ダッシュⓀ	15	下
エナメルアーチ	伏せⓀ	11	中
ターンフックヒール ※1	振り向きⓀ	10	上
リバルスヒールスタンプ	振り向きⓀ	15	下
エナメルレインボー	Ⓚ	17	上
ジェットヒール	ジャンプⓀ	16[8]	上中
ロケットヒール	ジャンプⓀ	20[27]	中B
ロケットヒール	ジャンプⓀ	20	中B
エアロダンサー	獣化時ジャンプⓀ	[10]	[中]
レンドクロウ	Ⓑ	8	中
ナイトメアデパーチャー	Ⓑ	6+8	下中
スピニングクロウ	Ⓑ	9+8	上
レッグスピック	Ⓑ	9	下
バランスビーム	Ⓑ	6+8	下中C
スイープクロウ	Ⓑ	17	下
スラッシュタロン	Ⓑ	22	上B
ウインドライダー	ダッシュⒷ	18	中

技名	コマンド	ダメージ	判定
タロンサイクロン	伏せⒷ	16	中
バックアッパータロン	振り向きⒷ	15	中
カッティングターン	振り向きⒷ	13	下
バックサプライズ	Ⓑ	10	上
ミラージュタロン	ジャンプⒷ	8	中
ジャンプスラップ	ジャンプⒷ	13	中
ライジングスパイラル	ジャンプⒷ	28	中
マキシマムスラップ	ジャンプⒷ	25	中B
●投げ技			
スイートネックブレイク	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
スイートディスグレイス	Ⓟ+Ⓚ	35	下段投げ
スイートライディング	相手後ろⓅ+Ⓚ	40	背後投げ
スイートドライバー	空中でⓅ+Ⓚ	35	空中投げ
ブラッドサッカー	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
●コマンド技			
ツイスト	Ⓟ	—	ツイスト構え
ブリリアントスラッシュ	Ⓟ	20	中G
エキセントリックキック	Ⓚ	8+22	中
クールサマーエッジ	Ⓚ	10+10	中-中
バットウイングブレード	Ⓑ	23	中B
フラップウイング	Ⓑ	-	飛行
ドリルタロン	Ⓑ～ⓅorⓀorⒷ	20	中
ユーフール	Ⓟ	1	挑発
●ビーストドライブ			
スカイハイテンペスト	Ⓑ	10+75	上B
クリムゾンスライダー	Ⓑ	30+65	上中B
●連係技			
スラップスラップ ※2	ⓅⓅ	9,10	上,上
スラップスラップスラップ	ⓅⓅⓅ	9,10,18	上,上,中BC
スラップアンドパッションキック	ⓅⓅⓀ	9,10,10	上,上,中
スラップアンドレッグナイフ	ⓅⓅⓀ	9,10,14	上,上,下
ターンエルボー	ⓅⓅ	14,15	中,中
ターンヒールスタンプ	ⓅⓀ	14,15	中,下
ライジングシャドウ	ⓅⒷ	7,—	上,ジャンプ
エルボーフラップ	振り向きⓅⒷ	8,—	中,飛行
ゴーストライントゥツイスト	ⓀⓅ	20,—	上,ツイスト
①パッショネートヒールラッシュ	ⓀⓀⓀⓀⓀ	10,8,10,6+14,20	中,中,中C,上-上,中
①パッショネートヒールバイバイ	ⓀⓀⓀⓀ	10,8,10,10	中,中,中C,中
①パッショネートヒールナイフ	ⓀⓀⓀⓀⓀ	10,8,10,6,6+14,14	中,中,中C,上-上,下
①ナイトメアフラップ	ⓀⓀⓀⒷⒷⒷⒷ	10,8,10,6+8,8+7,18,-	中,中,中C,下中-下中,中-上,上,飛行

技名	コマンド	ダメージ	判定
①パッショネートジャンプアウト	ⓀⓀⓀⓀⓅ	10,8,10,6,6+14,7	中,中,中C,上-上,上
①ヒールラッシュトゥツイスト	ⓀⓀⓀⓀⓀⓅ	10,8,10,6,6+14,14,—	中,中,中C,上-上,下,ツイスト
スライキック	ⓀⓀ	7,12	下,下
エナメルウォールウィンド	ⓀⓀⓀⓀ	7,6,7,12	下,下,下,下
エナメルバイバイ	ⓀⓀⓀ	7,6,10	下,下,中
エナメルトゥツイスト	ⓀⓀⓀⓅ	7,6,8,—	下,下,下,ツイスト
エナメルブレード	ⓀⓀⓀⓀ	7,6,8,12	下,下,下,中C
バイタルブレーカートゥツイスト	ⓀⓅ	20,-	中B,ツイスト
グロスエッジ	伏せⓀⓀ	11,14	中,中
②コンプリートディスオーダー	ⒷⒷⒷⒷⒷ	8,12,14,8+15,16	中,中,中,中-中,上
②ディスオーダーフラップ	ⒷⒷⒷⒷⒷ	8,12,14,8+15,-	中,中,中,中-中,飛行
②ウィンドスライダー	ⒷⒷⒷⒷ	8,12,14,18	中,中,中,下B
②ディスオーダーフラップ	ⒷⒷⒷⒷ	8,12,14	中,中,中
ナイトメアフラップ	ⒷⒷⒷⒷ	6+8,8+7,18,0,-	下中-下中,中-上,上,飛行
ウィンドディスオーダー	ダッシュⒷⒷ	18,16	中,上
ウィンドライダーフラップ	ダッシュⒷⒷ	18,—	中,飛行
スラッシュフラップ	ジャンプⓅⒷ	10,-	上中,飛行
リリカルフラップ	ジャンプⓀⒷ	16[8],—	上中,飛行
スパイラルタロン ※3	ジャンプⒷⒷⒷ	13,8,10	中,中,中
ブラストエアー	ジャンプⒷⒷⒷ	8,10,10	中,中,中
●ツイスト構えからの派生技			
ツイストフール	Ⓟ	-	F
ツイストヒールチェンジ	ⓀⓀⓀ	10,13,12	中,中,下
ツイストチェンジ	ⓀⓀⓅ	10,13,	中,中,F
ツイステッドストライク ※4	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	10,13,8,6,7,20	中,中,中C,中C,上,中B
ツイストヒールチェンジ	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	10,13,8,6,7,10,12	中,中,中C,中C,上,中,下
ツイストフール	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓅ	10,13,8,6,7,10,-	中,中,中C,中C,上,中,F
エキセントリックツイスト ※5	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	10,13,8,6,7,10,10+10	中,中,中C,中C,上,中,中
ツイステッドエクスプロージョン	ⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	10,13,8,6,7,10,20	中,中,中C,中C,上,中,中B
ツイストヒールチェンジ	Ⓚ	12	下
エキセントリックツイスト	Ⓚ	8+22	中
ツイステッドタロン ※6	Ⓑ	12	中
ツイストトゥヒールラッシュ ※7	ⓀⓀⓀ	10,13,10,8,6+14,20	中,中,中
パッシブツイスト ※8		-	特殊移動
アクティブツイスト ※8		-	特殊移動
ツイストキャンセル	Ⓖ		構えキャンセル

※1：①の2発目以降に派生可能　※2：⇨Ⓚ、Ⓑに派生可能　※3：2発目ヒット時のみ3発目に派生可能　※4：2～4発目のⓀからも⇨Ⓚへ派生可能　※5：3～5発目のⓀからも⇩⇧⇨Ⓚへ派生可能　※6：②の2発目以降に派生可能　※7：①の3発目以降に派生可能　※8：ビーストゲージ増加

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、［］内＝獣人時のデータ
青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ＋Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

ツイスト構えへのキャンセルはなかなか難しい。とくに⇩⇨Ⓟの挑発に化けてしまうことが多いので注意したい。相手との間合いがあれば、直接⇩⇧⇨Ⓟを入力して使ってみてもいいだろう。なお、振り向き攻撃をうまく利用したいのであれば、⇧Ⓟからがオススメだ。そのあとは、いきなり本命の技を出してもいいし、振り向きⓅを挟んでから使ってもいい。

心意六合拳のブ厚い連係と圧倒的な手数で相手を襲う。獣化すればさらに高速化するぞ。

Text がっちん

獲物を狙う蛇の如く……

SHENLONG
シェンロン

基本戦術

シェンロンを使うときにまず覚えたいのが、六合蛇輪式へ移行できる技。有効なのはⓅⓅと⇩Ⓟ、それに獣人時のⒷⓅだ。ⓅⓅⓅは人間時にも使用できるため一番使いやすい。ⓀやⓅⓅも使いやすいが、これらの技からは派生できる六合蛇輪式が限定されているので注意しよう。

肝心の六合蛇輪式とは、6つの技から成る特殊な連係のこと。基本的にはどの技からでも開始することが可能で時計回りor反時計回り（技表を参照）にのみ進められる（同じ技は使用できない）。⇩Ⓟ→Ⓚが連続ヒットとなるので、まずはこの部分を中心に組み立ててみるといいだろう。

また、どこからでも終了技というものに派生でき、これも6種類が存在する。オススメは⇩⇩Ⓟと⇩⇩Ⓚの二つ。前者は下段なのでヒットしやすく、後者は中段でヒットしたときのダメージが大きい。

そのほか、ⓅⓀ⇩Ⓚは特殊な技で、六合蛇輪式終了技にのみ派生することが可能。ⓅⓀ⇩Ⓚの3発目は下段攻撃でヒットするとよろけ状態になる。素早く⇩⇨Ⓟや⇩⇨Ⓚを繰り出せば、回復はまず間に合わずにヒットするので、積極的に技を出していこう。

とにかく始めは六合蛇輪式を多く出してみること。そして終了技へつなぎ、さらなるダメージを狙おう。細かい戦略はそれから立てればいい。

ひとつずつでいいから六合蛇輪式を出してみよう。ⓅⓅⓅからがオススメだ。

獣人時のバリエーション

獣人時で特筆すべき点は、六合蛇輪式の中のⓅを使う技がすべてキャンセルポイントになることだ。これにより、（蛇輪式中）⇩Ⓟ→⇩⇧⇨Ⓚという下段攻撃スタートの強力な連係が可能となる。ヒットすれば連続ヒットとなり、相手を高く浮かすことができる。また、六合蛇輪式終了技にもⒷを使った技が追加される。その中では、強力な浮かせ技である⇩⇩Ⓑに注目したい。これは主にⓅⓀ⇩Ⓚから狙おう。人間時の技のつなぎに比べてかなりの早さを誇るので、よろけ回復は間に合わない。

六合蛇輪式のキャンセルポイントが増える。大ダメージを与えるチャンス。

ⓅⓀ⇩Ⓚは、⇩⇩Ⓑをうまく利用できる技。空中コンボで大ダメージだ。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
蛇尖	Ⓟ	6	上
進歩捎捶	⇨Ⓟ	15	中
胡蝶掌	⇦Ⓟ	20	中B
下勢蛇尖	⇩Ⓟ	4	下中
当天砲	⇧Ⓟ	10	中
横拳	⇨Ⓟ	14	中[中C]
裡門頂肘	⇨⇨Ⓟ	15	中C
箭疾歩	ダッシュⓅ	25	中B
斬捶	伏せⓅ	15	中
踹顔崩捶	振り向きⓅ	14	上
深龍崩捶	振り向き⇩Ⓟ	20	下中
騰空双攔手	⇧Ⓟ	14	上
騰捶	ジャンプⓅ	10	上中
落双捶	ジャンプ⇨Ⓟ	25	中
斜方分脚	Ⓚ	11	上
側宙	⇨Ⓚ	8+11	中-中
後旋腿	⇦Ⓚ	19	上
前掃腿	⇩Ⓚ	7	下
踢腿	⇧Ⓚ	14	中
後掃腿	⇦Ⓚ	14	下
伏身後掃腿	⇨⇨Ⓚ	15	下
後旋蛇手飛刺腿	ダッシュⓀ	25	上
穿弓腿	伏せⓀ	16	下中
後蹴腿	振り向きⓀ	16	上
転身掃腿	振り向き⇩Ⓚ	9	下
後旋飛腿	⇧Ⓚ	20	上
飛刺腿	ジャンプⓀ	16	上中
風門倒壊	ジャンプ⇨Ⓚ	17	中B
風門倒壊	ジャンプ⇦Ⓚ	17	中B
虎爪撃	Ⓑ	10	上
猛虎踏腿	⇨Ⓑ	22	中
背身龍尾	⇦Ⓑ	20	中
伏虎斬	⇩Ⓑ	10	下
伏虎双爪	⇩Ⓑ	18	下
天辺掛月	⇧Ⓑ	12	下
羅漢鞭	⇨⇨Ⓑ	16	中
瘋獣咆哮	ダッシュⒷ	25	中B
獅子衝天炮	伏せⒷ	19	中
鉄山靠	振り向きⒷ	22	下中B
振竹爪	振り向き⇩Ⓑ	16	下
猫身宙脚	⇧Ⓑ	22	中
獣登脚	ジャンプⒷ	20	中
猫身宙撃	ジャンプ⇩Ⓑ	23	中
●投げ技			
砲身発勁	Ⓟ+Ⓚ	25	上段投げ
封踹膝	⇩Ⓟ+Ⓚ	28[33]	下段投げ
地倒	相手後ろⓅ+Ⓚ	33	背後投げ
倒身金剛捶	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
●コマンド技			
絶招蛇形拳	⇦⇩⇨Ⓟ	30	上B
擒拿単攔手	⇩⇨⇦Ⓟ	25	中G
二起分脚	⇩⇦⇨Ⓚ	8+13	上中,上[上中B,上]
無影脚	⇩⇧⇨Ⓚ	2+25[30] (14)	中-(下)
頸絶牙	⇩⇨⇦Ⓑ	3+25	中B
金剛搗碓	⇩⇧⇦Ⓑ	3	下
●ビーストドライブ			
暗勁	⇩⇦⇨⇩⇧⇦Ⓑ	25+60	中B
猛虎硬爬山	⇩⇨⇦⇩⇦⇨Ⓑ	2+88	中不G
●連係技			
太極環雲撃	ⓅⓅⓅ⇧Ⓑ	6,6,9,16	上,中,中[中C],中
鶏子裁肩	伏せⓅⓅ	15,18	中,中B
虎爪旋脚	Ⓑ⇩Ⓑ	10,14	上,下
天辺連華山	⇧ⒷⒷ	12,15	下,下中
爪肘環雲撃	ⒷⓅ⇧Ⓑ	10,9,16	上,中C,中
環雲十字破	ⒷⒷⒷ	10,14,20	上,中C,上
伏虎十字爪	ⒷⒷ⇩Ⓑ	10,14,15	上,中C,中B
十字羅漢	ⒷⒷ⇨Ⓑ	10,14,16	上,中C,中
■六合蛇輪式開始技 ※カッコ内の六合蛇輪式に派生可能			
連爪蛇尖（すべて）	ⒷⓅ	10,9	上,中C
連蛇太極肘（すべて）	ⓅⓅⓅ	6,6,9	上,中,中[中C]
斜方分脚（②⑤）	Ⓚ	11	上
伏虎斬（②⑤）	⇩Ⓑ	10	下
進歩捎捶（④⑥）	⇨Ⓟ	15	中
下勢蛇突（③⑥）	ⓅⓅ	6,6	上,中
騰空双攔手（すべて）	⇧Ⓟ	14	上
■六合蛇輪式			
①太極気功掌	Ⓟ	20	中[中BC]
②寸腿	⇩Ⓚ	14	下
③挿捶	⇨Ⓟ	18	中BC
④蹬脚	Ⓚ	15	中
⑤下勢挑手	⇩Ⓟ	7+7	下-下[下C]
⑥蛇手分脚	⇨Ⓚ	16	上
■六合蛇輪式終了技			
旋子	⇦Ⓚ	6+10	中-中
打虎	⇦Ⓟ	20	中BC
背告	⇨⇨Ⓟ	30	中
鋼線無影脚	⇦⇦Ⓚ	14+12+10	中[中B]-中-中
絶招連環飛腿	⇩⇩Ⓚ	5+25[30]	中[中B]
下勢双打	⇩⇩Ⓟ	16	下
鴻輪雲	ⒷⒷ	10,20	中C,上
六合伏虎	Ⓑ⇩Ⓑ	10,15	中C,下
六合衝天炮	Ⓑ⇧Ⓑ	10,19	中C,中
六合穿弓腿	⇩⇩Ⓑ	16	中B
六合羅漢鞭	⇨⇨Ⓑ	16	中
猛虎硬爬山 ※1	⇩⇨⇩Ⓑ	2+88	中不
●六合蛇輪式終了技に直接派生する技			
蛇尖転身掃腿 ※2	ⓅⓀ⇩Ⓚ	6,10,7	上,上,下

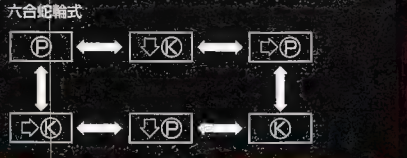
※1：六合の6発目からのみ派生可能　※2：⇦Ⓟ、⇦Ⓚ、Ⓑ～には派生できない

六合蛇輪式

Ⓟ	⟷	⇩Ⓚ	⟷	⇨Ⓟ
↕				↕
⇨Ⓚ	⟷	⇩Ⓟ	⟷	Ⓚ

技名	コマンド	ダメージ	判定
●金剛搗碓からの派生			
金剛連扣日月把 ※3	⇩⇧⇦ⒷⒷⒷⒷ⇨Ⓑ	3,8+16,8+16,8+16,7,9,6+8	下,中B-中,中B-中,中B-中,中-中C-下-下C
金剛双扣無影脚 ※4	⇩⇧⇦ⒷⒷⒷⒷ⇩⇧⇨Ⓚ	3,8+16,8+16,8+16,2+25[30](14)	下,中B-中,中B-中,中B-中,中B-(下)
金剛鴻輪式〈天〉	⇩⇧⇦Ⓑ⬆ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	3,8,13,10,4+4,12,15	下～六合蛇輪式②③④⑤⑥①と同様
金剛鴻輪式〈地〉	⇩⇧⇦Ⓑ⬇ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	3,4+4,12,15,8,13,10	下～六合蛇輪式⑤⑥①②③④と同様
金剛鴻輪式〈陽〉	⇩⇧⇦Ⓑ➡ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	3,13,4+4,12,15,8	下～六合蛇輪式③④⑤⑥①②と同様
金剛鴻輪式〈陰〉	⇩⇧⇦Ⓑ⬅ⒷⒷⒷⒷⒷⒷ	3,12,15,8,13,10,,4+4	下～六合蛇輪式⑥①②③④⑤と同様

※3：3発目のⒷからも⇩Ⓑへ派生可能　※4：2～3発目のⒷからも⇩⇧⇨Ⓚへ派生可能、()内は失敗時

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）　G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[ ]内＝獣人時のデータ、青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

六合蛇輪式はとにかく慣れるまで使ってみるしかない。出せない始めのうちは、獣人時の⇩⇧⇦Ⓑからの派生で技をしっかり見てみよう。すべて出せるようになれば、地上戦での手数が圧倒的に増え、空中コンボもより重厚なものになっていく。そして何より、六合蛇輪式終了技の⇩⇩⇩Ⓑへつなげることができるようになる。強力なだけに身につけたい技だ。

ビーストドライブ

連続打撃から相手を[illegible]と打ち上げ[illegible]。ただし[illegible]に移行するのは初段がヒットしたときのみ。[illegible]

ライトガード不能の中段攻撃である点はアウトブレイクと同じ[illegible]は、相手を打ち上げたあと背中の触覚（?）で突き刺す。[illegible]はアウトブレイクを上回る。

XION
シオン

覚醒した力は、もう止まらない！

キャンセルポイントを活かすことが、そのまま戦術に直結する。多彩な連係を構築せよ！

Text：ちゃらきー

基本戦術

基本の攻めを構成するうえで軸となるのは、⇨ⓅⓅと➡ⓅⓅだ。どちらも2発目がキャンセルポイントとなっており、さまざまな技に派生させることができる。前者は出の早さを活かして攻撃の起点に。後者はしゃがみガードを崩す中段技として使っていこう。その後は、キャンセル⇧Ⓟや⇧ⓀをⒼ止めして再度ⓅⓅや⇨ⓅⓅ、そして投げなどを狙っていく。ただし割り込まれる危険性もあるので、⇩⇧⇦Ⓟや⇩⇧⇦Ⓚを出し切ることも必要になる。⇩⇧⇦Ⓚは浮かせ技なので、ヒット時の見返りも十分だ。浮かせたあとは、ⓅⓅⓅⓀⓀⓀⓀなどⓅ始動の連係技を叩き込むのが基本。受け身を取られることを考え、フェイント技のⓅⓅⓀⓀⓀ⇧ⓀやⓅⓅキャンセルを使うなどの工夫もしていきたい。

いっぽう、下段技の軸となるのは、通常ヒット時に相手をよろけさせる⇩Ⓚ。連係技では、⇩ⓅⓅ⇩Ⓚがオススメ。⇩ⓅⓅ⇩Ⓚは、2発目が浮かせ技になっていることも覚えておこう。なお、⇨ⓀⓀやⓀ⇩Ⓚもよろけを誘発できる下段技だが、どちらも割り込まれやすく、多用はできない。

また、攻めのバリエーションをアップしたいなら、⇦ⓅからのⓅ派生を使ってみるといい。ディレイがかかる⇦ⓅⓅⓀとフェイント技の⇦Ⓟ⇦Ⓚを使い分けていこう。

中段技の軸となる⇨ⓅⓅ。キャンセルポイントを活かし、攻めを構成しよう。

獣人時のバリエーション

打撃技のリーチが大きく伸びることが、獣人時の大きな特徴。基本となる⇨ⓅⓅも、中間距離戦で使えるようになるのがうれしい。この特徴を活かし、間合いをうまく使った攻めを展開しよう。また、追加されるキャンセルポイントも数多くある。たとえば、人間時にも使える⇧ⓅⓅ。獣人時は2発目がキャンセルできるので、➡ⓅⓅと同感覚の使い方ができるぞ。また、ⓅⓅⓅⓅにもキャンセルポイントが追加。これを使えば、通常カウンターor空中ヒット時のバウンドに追撃することが可能だ。

四肢のブレードに注目。リーチを活かし、人間時とは違う戦術を組み立てたい。

ⓅⓅⓅⓅの4発目でバウンドしたところにも、キャンセルからの追撃が可能。

技名	コマンド	ダメージ	判定
●基本技			
ハッカー	Ⓟ	10	上
トワイライト・マスター	⇨Ⓟ	13	中
コラプト・リンク	⇦Ⓟ	14	中
トリッカー	⇩Ⓟ	8	下
メビウストリガー	⇧Ⓟ	11	中
ダウン・フォース	⇧Ⓟ	13	中
コア・スマッシャー	⇨⇨Ⓟ	17	中
ハード・ノック	ダッシュⓅ	18	中B
サイクロン	伏せⓅ	10+8	中-中
ブランディッシャー	振り向きⓅ	11	中
アンクル・ハッカー	振り向き⇩Ⓟ	10	下
バロック・レイン	⇨Ⓟ	19	中BC
エアロ・ネイル	ジャンプⓅ	10	上中
ライオット・レイン	ジャンプ⇩Ⓟ	25	中B
ニー・ショット	Ⓚ	10	中
ハンター	⇨Ⓚ	13	上
ハーフムーン	⇦Ⓚ	16	中
ウッドカッター	⇩Ⓚ	11	下
プッシュ・ダガー	⇧Ⓚ	17	中
スライサー	⇩Ⓚ	15	下
ブレイカー	⇨⇨Ⓚ	15	上B
スライディング・キック	ダッシュⓀ	22	下
ミラージュ・ムーン	伏せⓀ	10	上[上B]
オーバーヘッド・キック	振り向きⓀ	18	上
アンクル・スライサー	振り向き⇩Ⓚ	15	下
アブソリュート・アクシズ	⇧Ⓚ	10+10	中
エアロ・ダガー	ジャンプⓀ	16	上中
エアロ・スマッシャー	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B
エアロ・スマッシャー	ジャンプ⇩Ⓚ	20	中B
ウェッジ	Ⓑ	14	上
カッター	⇨Ⓑ	13	中
グラビティ・サイズ	⇦Ⓑ	24	中B
パイル	⇩Ⓑ	13	下中
ベルセルク	⇧Ⓑ	17	中C
シャドウ・ハッカー	⇧Ⓑ	15	下中
ハルバード	⇨⇨Ⓑ	16	中
オーバー・ブラスト	ダッシュⒷ	15-8	中B-下
スピッター	伏せⒷ	18	中
アサシネイター	振り向きⒷ	18	上
ダウン・ブラスト	振り向き⇩Ⓑ	21	中B
バロック・サークル	⇧Ⓑ	20	中
ネガティブ・ブランド	ジャンプⒷ	20	中
ガルガリン	ジャンプ⇩Ⓑ	25	中
●投げ技			
ヴァーミリオン・タワー	Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
フィフス・レクイエム	⇩Ⓟ+Ⓚ	40	下段投げ
エアー・スロウ	相手後ろⓅ+Ⓚ	35	背後投げ
ブラッディ・キングダム	獣人時Ⓟ+Ⓚ	35	上段投げ
●コマンド技			
サブリメイテッド・エアー	⇩⇧⇦Ⓟ	19	中
エンゲージ・クラウン	⇩⇧⇦Ⓟ	23	中G
ストラトバリウス	⇩⇧⇨Ⓚ	10+25	中[中B]
エンプレス・リング	⇩⇧⇨Ⓚ	14+5	中-中B
カノン	⇩⇧⇨Ⓑ	22	中B
イノーマス・マーダー	⇩⇧⇦Ⓑ	25	中B
●ビーストドライブ			
アウトブレイク ※1	⇩⇧⇨⇩⇧⇨Ⓑ	10+60	中B
虚無へ捧げる13篇	⇩⇧⇦⇩⇧⇦Ⓑ	20+60	中B
●連係技			
ルナティック・ランサー	ⓅⓅⓀ	10,10,17	上,中C,中
シャドウ・ランサー	ⓅⓅ⇩Ⓚ	10,10,0	上,中C,F
A・V・E・L	ⓅⓅ⇩ⓅⓅ	10,10,10,10	上,中C,下中,下
C・A・I・N ※2	ⓅⓅⓅ	10,10,10	上,中C,上
C・A・I・N	ⓅⓅⓅⓅ	10,10,10,16	上,中C,上,中[中C]
ロスト・バベル	ⓅⓅⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	10,10,10,15,15,15	上,中C,上,上,下,下
ルナティック・スパイラル	ⓅⓅⓅⓀⓀⓀⓀ	10,10,10,15,15,15,27	上,中C,上,上,下,中C,上B
シャドウ・スパイラル	ⓅⓅⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	10,10,10,15,15,15,	上,中C,上,上,下,中C,F
パラダイス・ロスト	➡ⓅⓅⒷ	13,15,15	中,中C,中
クルセイダー	⇨ⓅⓅ	14,15	中,下
メビウス	⇧ⓅⓅⓀ	11,13,17	中,中[中C],中
ウロボロス	⇧ⓅⓅ⇩Ⓚ	11,13,—	中,中[中C],F
ドミニオン・ムーン	⇧ⓅⓅ⇨ⓀⓀ	13,12,16,20	中,中,中,中BC
ディ	⇧ⓅⓅ⇩Ⓚ	13,12,15	中,中,下
ドミニオン・アクシズ	⇧ⓅⓅ⇧Ⓚ	13,12,10+10	中,中,中-中
バロック・スマッシャー	⇨ⓅⓅ	19,15	中BC,中
ベルベット・チェイン	ⓀⓀⓀ	10,15,15	中,上C,上B
チェイン・ブレイカー	ⓀⓀⒷ	10,15,20	中,上C,中C
ギルティ・チェイン	ⓀⓀ⇩ⓀⓀⓀⓀⓀ	10,15,15,10,15,15,20	中,上C,下,中,中C,中C,中BC
ミスティック・リンク	⇨ⓀⓅⓀ	13,12,18	上,中,上
ミスティック・スライサー	⇨ⓀⓅ⇩Ⓚ	13,12,15	上,中,下
ミスティック・チェイン	⇨ⓀⓀⓀ	13,15,15	上,下,中C
リアル・ムーン	⇦ⓀⓀ	16,20	中,中BC
シャドウ・バベル	⇨⇨ⓀⓀ⇩Ⓚ	15,15,0	上B,上,F
ロスト・バベル	⇨⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	15,15,15,15	上B,上,下,下
スパイラル・バベル	⇨⇨ⓀⓀⓀⓀⓀ	15,15,15,15,27	上B,上,下,中C,上B
シャドウ・バベル	⇨⇨ⓀⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	15,15,15,15,	上B,上,下,中C,F
シルエット・ムーン	伏せⓀⓀ	18,13	上[上B],中
タイラント	ⒷⒷⒷ	14,10,25	上,上,上BC
ラヴィッシャー	ⒷⒷⓀ	14,10,10	上,上,下
ファントム ※2	ⒷⓅ	14,10	上,上
ファントム	ⒷⓅⓅ	14,10,16	上,上,中C
ロスト・バベル	ⒷⓅⓀⓀ⇩Ⓚ	14,10,15,15,15	上,上,上,下,下
ルナティック・ファントム	ⒷⓅⓀⓀⓀⓀ	14,10,15,15,15,27	上,上,上,下,中C,上B
シャドウ・ファントム	ⒷⓅⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	14,10,15,15,15,—	上,上,上,下,中C,F
エクスキューショナーズアーツ	ⒷⓀⒷ	14,10,10	上,下,下
マーダーズアーツ	ⒷⓀⓀ	14,10,17	上,下,上
ダークネス・バロン	⇨ⒷⒷⒷⒷ⇧Ⓚ	13,13,15,20,7+7	中,中C,中,中B,中B-中B
ネイル・ドライバー	⇩ⒷⒷ	13,10	下中,中
ネイル・ドライバー	⬇ⒷⒷ	13,10	下中,下
バルバロイ	⇨⇨ⒷⒷⒷ	16,10,20	中,中,中B
ジオ・ダ・レイ	伏せⒷⒷ	18,15	中,中

※1：初段外し時は10+10+10+6+15（中B-上中B-中B-中B-中B）に派生
※2：ⒷⒷⒷとⒷⒷⓀに派生可能

※技表補足：上＝上段、中＝中段、下＝下段、上中＝上段でも下段でもガード可、下中＝上段でも下段でもガード可（伏せには当たる）、G＝ガードアタック、B＝ガードブレイク、不＝ガード不能、F＝フェイント、C＝キャンセルポイント、[]内＝獣人時のデータ
青色の文字＝キャンセルポイント、赤色の文字＝獣人時限定のキャンセルポイント　※各種投げ技のボタンはⓅ+Ⓖでも可能　※ダメージは人間時をベースとしたもの

ゲー事典

⇧ⓅⓅⓀのあとは、距離が離れるので反撃されにくい。まずはディレイを使いつつ最後まで出し切ることを重視し、相手に警戒させておくといいだろう。とはいっても、裏の選択肢となる⇧ⓅⓅ⇩Ⓚはそれなりにスキがあるので、反応されやすいことも事実。2発目にキャンセルポイントが加わる獣人時にこそ力を発揮する技といえるのかもしれない。

※記事中のコマンド類は、すべてキャラクターが右を向いているときのものです。
※また、記事内において、「エアバースト」を「AB」、「ショートエアバースト」を「SA」と略している場合があります。
※「」でくくられている技のつなぎでは、連続コンボを使用することを意味します。

燃えろ！ジャスティス学園™

タイムリリースキャラ続々登場！乗り遅れるなよっ!!

隠しキャラクターの登場によって、ジャス学魂は沸騰寸前！
21世紀の幕開けは、正義と勇気と愛と友情の勝利で飾るのだ！

何らかの原因で暴走してしまった醍醐。ツープラトンも凶暴だ！

暴走番長 WILD醍醐

バツとは明らかに違う技を繰り出すヴァッツ！　コイツの正体は……!?

いつわりの拳 ヴァッツ

外道のアキラが帰ってきた！　技も前作のモノが使えるぞ。

よみがえる外道魂 パワードアキラ

隠しキャラ突撃インタビュー！

太陽学園新聞部のひびきランです！　この界隈で、怪しい人影を見たという情報が寄せられたので、さっそく取材を行ないたいと思います！
　おお、さっそく街中で暴れている人物発見！　ってバツじゃない。ちょっとちょっと！
「何か用か…女」
　バツ、何が原因で暴れてるの？　悪いモノでも食べた？
「目障りな女だ…ちっ邪魔が入ったか」
　ちょっと待ちなさいよ、バツ！　も～取材させなさいよ！
「ラン！　ここに俺の格好した奴がこなかったか！」
　え？　アレ、バツ？　いま向こうに行ったんじゃ……？
「向こうか！　待ちやがれ！」
　う～ん、なにかスクープの匂いがするわ。バツ偽者現る！　見出しは決定ね。
　ん？　あの独特の格好は、風間アキラ。女子校に転入したって聞いたけど……またスクープの匂いがするわ！
「おい！　アニキ……いや、外道高校の風間醍醐を見かけなかったか？」
　なぜ今になってヘルメットにツナギを？　普通の女子高生になるんじゃなかったの？
「ウ、ウルサイ！　知らないならそれでいい！」
　ちょっと～！　一体どうしたって言うのよ！
「ウガーーーーー！」
　うわ！　向こうで大暴走しているのは醍醐先輩！　巻き込まれないうちに、退避したいと思います。それでは、また！

WILD醍醐 コマンド表

分類	技名	コマンド
必殺技	無双突き	↓↘→+Ⓟ(強・3回可)
	無双裏拳	→↓↘+Ⓟ
	大地突き	↓↙←+Ⓟ
	無双蹴り	↓↘→+Ⓚ
	気功塊	空中で↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	暴走・無双正拳突き	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	暴走・漢の背中	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	暴走・硬気功塊	空中で↓↘→↓↘→+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	男の中の狂気	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

パワードアキラ コマンド表

分類	技名	コマンド
必殺技	裏裡門	↓↘→+Ⓟ
	鷂子裁肩	→↓↘+Ⓟ
	破天の構	↓↙←+Ⓟ
	旋蹴舞	↓↘→+Ⓚ(3回まで可)
	放舞	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	剛気功塊	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	天の連舞	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	破の双撃	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	連撃連舞	
正義と勇気の3プラトン	外道独楽	

ヴァッツ コマンド表

分類	技名	コマンド
必殺技	気合弾	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	闇神楽	↓↙←+Ⓟ(連打)
	夜叉車	↓↘→+Ⓚ(空中可)
	六胴突き	→↓↘+Ⓟ(強・タメ可)
完全燃焼アタック	暗黒気合弾	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	暗黒闇神楽	↓↙←↓↙←+Ⓟ
愛と友情の2プラトン	W暗黒気合弾	
正義と勇気の3プラトン	ファイナルシンフォニー	

パワードアキラの破天の構からは、以下の連係を繰り出すことができる。「**龍牙裂新**　弱Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓚ」、「**旋燕嵐舞**　強Ⓟ、弱Ⓟ、弱Ⓚ、強Ⓚ」、「**羅漢進撃**　弱Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓟ、強Ⓟ、強Ⓚ」、「**鳳翼天蹴**　強Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓚ、弱Ⓟ、強Ⓟ」。また、WILD醍醐の2プラトンは、味方にもダメージを与える特殊なタイプの技になっているぞ。

全体の流れを把握しよう

発動モーションがヒットしたかどうかだけで終わらないのが、今作の愛と友情の2プラトンだ。2プラトン返しの存在により、そのシステムと攻防は大きく変化した。使用する際には、しっかりと理解しておく必要がある。

では、全体の流れを追ってみよう。まず2プラトンをくらってしまったとする。ここで選択できる行動は「2プラトン返しを発動する」か否かだ。発動するのであれば、同じ強さのⓅ+Ⓚの縦押しだ。相手がどちらの縦押し(弱か強)をしたかは問わない。こちらの任意の縦押しでOK。

ただし、入力タイミングは2プラトンの専用画面に入ってから。あまり遅いと間に合わないが、早すぎても専用画面に入る前に、通常の戦闘画面で2プラトンを発動してしまう。正しく発動すれば、ゲージ1本を消費して2プラトン返し後の攻防へ発展。

2プラトン返しを発動しない場合には、無条件で相手の2プラトンが成立。ゲージの消費はおさえられるが、黙って見ているだけになる。

2プラトンをくらってしまっても終わりではない。ゲージを消費して、可能性にかける。

さて、2プラトン返しを発動すると、専用対戦画面で結果が決定される。持ち時間は5秒用意されており、この間に技をたたき込まなくてはならない(投げでも成功)。なお、逃げ切られた場合も2プラトン返し失敗だ。

ちなみに、専用対戦画面ではいくつかの制約があり、通常の戦闘とは異なるので注意。まず、必殺技の類は一切出せない。完全燃焼アタックはもちろん必殺技も同様だ。また、スーパージャンプもできない。以上は双方共通の制約。

よって、基本技と投げ技、ダッシュ攻撃を組み合わせて闘わなければならない、ということになる。

やはり、返す側が断然不利であることは間違いない。投げも有効に使っていこう。

5秒以内にダメージを与えなければならない。鋭い読みと、思い切った行動が必要。

2プラトン返しの攻防に限っていえば、結末は意外にあっさりしているときもある。

実際の攻防を検証

何回かプレイしてみればわかると思うが、5秒という時間は意外に短く、簡単に逃げ切られてしまう。想像以上に2プラトン返しを成功させることは難しい。ただし、2プラトンを仕掛けた側も、ガードを固めるばかりとは限らない。深追いすれば攻撃してくる確立は高いはずだ。

こちらから仕掛けることによる不利さはあるが、引き分け=負けである以上は、攻めなければ仕方がない。まずは相手の動きを読むことに努めよう。単純に地上にいるのか、空中へジャンプするのかを絞ってみよう。その次に、相手が技を出すかガード(空中ガード含む)するかを読み切るのが、基本的な流れだ。

もし、相手が技を出してくるのであれば、それより早く技を出すことを心がける。小回りの利く弱攻撃を出されたら、こちらはリーチのある攻撃……と、このあたりは格闘ゲームの基本通りとなる。

なお、ガードし続けると読んだなら、迷わず投げを狙う。これは空中戦であっても同じことだ。地上であれば、立ちガードに徹するとはあまり考えにくいので(その場合はしゃがみ弱Ⓚでいい)、いきなりしゃがみ投げを試みる行動も有効となる。

あとは相手次第という点になり、決定的な行動はお互いにない。やはり、読み合いが大きなウェイトを占める。

防御側からの視点

2プラトンを決めた側から見た、防御する立場に回った場合も考えてみよう。防御に徹するにしても、地上と空中ではそれぞれ性質が異なる。

まず、地上でガードする場合は、素早い下段攻撃を防ぐためのしゃがみガードが基本。だが、しゃがみ投げが存在する以上、安心できる行動ではない。しかし、それを読んで立ちガードというのは、やや深読みのきらいがある。それならば、思い切って技を出して相手の接近を止めるか、空中へ逃れるのも一つの手段。

なお、空中では立ちガードしゃがみガードの概念がないため、地上よりしのぎやすいイメージはある。ただし、打撃に対しては堅固だが、投げに対しては意外にもろい。

特に、2プラトン返しの攻防が始まった直後のジャンプは、相手に読まれるとアッという間に投げられて即決の場合もある。もちろん、打撃で止めることは可能だが、相手の行動も多種多様。一瞬の判断が大きく左右するぞ。

地上より空中のほうが耐えやすいが……。簡単には結論を出せないもの。

ゲー事典 **2プラトン返し知っ得情報:**2プラトン返しの制限時間は5秒となっているが、両者が対峙するときには、すでに3秒ちょっとしか残っていないことに注意。これがアッという間に終わってしまう理由のひとつだ。また、投げはつかんだ瞬間に技が決まったと判断される。そこで2プラトン返しの成立・失敗が決まるため、投げ抜けのことまでは考える必要はない。

勝利の方程式2

実践！根性カウンター理論

「出せた」だけでは意味がない。使うポイントを覚えてこそ、真の力が発揮される『根性カウンター』。勝利には欠かせない行動だ！

講師 ももやん

『燃えジャス』において、相手を一歩リードするために見逃せないシステム、それが根性カウンターだ。攻撃をガードした直後にレバー入れ技、必殺技、完全燃焼アタックを入力することによって、ガード硬直をなくして即座に攻撃に転じるシステムのこと。だが、無敵が発生したり時間停止をともなうわけではないので、使い方を間違ってはまったく効果がない。

根性カウンターを有効に活用するために重要なのは、狙うタイミングと使っていく技だ。この2つの要素を軸に、根性カウンターを考えていこう。

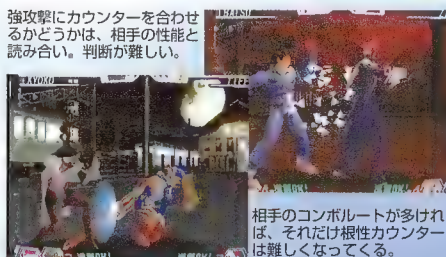
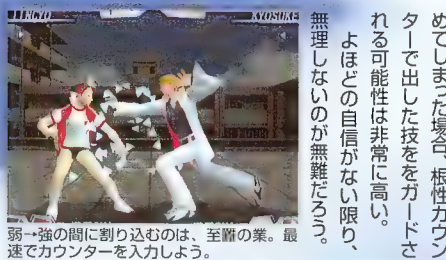
かけるポイントが重要です

根性カウンターの狙い所は、基本的に相手の熱血コンボの途中、もしくは終わり際になる。単発技に狙うことも可能だが、素早い反応と正確なコマンド入力を要求されるので、上級者向きといえる。

根性カウンターの基礎知識

熱血コンボの途中で根性カウンターを出した場合、何事もなく相手の熱血コンボは続く。だが、熱血コンボ→キャンセル必殺技の間で根性カウンターを出すと、相手の必殺技入力が不成立となり、何も出ないのである。相手がキャンセル必殺技を出すよりも早く根性カウンターを出す必要があるため難度は高いが、重要な要素である。覚えておこう。

相手のキャンセルよりも早く根性カウンターを入力できれば…、

キャンセル必殺技を無効にすることができるのだ。ぜひ覚えておこう。

熱血コンボに根性カウンターを狙う場合、そのポイントは熱血コンボの段数だけある。どのタイミングで熱血カウンターを合わせるかは、使っていく技、相手の連係などによって変わってくるので、基本的な部分を元に、ポイントごとの解説をしていこう。

●弱攻撃に合わせる

弱攻撃に合わせる場合、根性カウンターには厳選された強力な攻撃を使っていく必要がある。選ばれるのは弱攻撃の硬直に間に合うほど攻撃発生の早い技、もしくは次にくるであろう強攻撃よりも攻撃発生の早い技だ。

前者は、完全燃焼アタックの中に該当する技が、ごく少数だが存在する(次頁で説明)。後者はいくつかの必殺技、レバー入れ技で割り込みが可能となっている。

しかし、弱攻撃と強攻撃の間に根性カウンターを合わせることは非常にシビアで、タイミングが少しでも遅いと潰されてしまう。また、相手が弱攻撃だけで熱血コンボを止めてしまった場合、根性カウンターで出した技をガードされる可能性は非常に高い。

よほどの自信がない限り、無理しないのが無難だろう。

弱→強の間に割り込むのは、至難の業。最速でカウンターを入力しよう。

●強攻撃に合わせる

このポイントで狙うとなると、相手キャラの基本性能や、読み合いが関係してくる。

相手の基本連係が弱→強→必殺技しか無い場合、積極的に根性カウンターを狙っていいだろう。使う技も、相手の強攻撃のスキに間に合う技であれば、なるべく高ダメージの期待できるモノがいい。

理由は左上の「根性カウンターの基礎」に書いてあるので、そこを参照してほしい。

このとき、相手が弱→強→レバー入れ強攻撃と使ってきた場合は、当然のごとく負けてしまう。だが、これを警戒して手を出さないのはもったいない。そのキャラにとっては、メリットの低いレバー入れ攻撃を使っているのだから、食らっても痛くないはずだ。

ちなみに、相手の連係が強Ⓟ→強Ⓚ→レバー入れ強攻撃となっている場合、状況的には弱攻撃に根性カウンターを狙うのと同じになる。よほど信頼できる技を使わないと、潰されてしまうだろう。

強攻撃にカウンターを合わせるかどうかは、相手の性能と読み合い。判断が難しい。

相手のコンボルートが多ければ、それだけ根性カウンターは難しくなってくる。

●レバー入れ攻撃に合わせる

レバー入れ攻撃まで出ると、あとには必殺技しか残っていない。よって根性カウンターの最大のチャンスといえよう。

相手のキャンセル必殺技より早く根性カウンターを出すことに、最大の注意を払うのだ。

ただし、レバー入れ攻撃には2段攻撃になっている技もあるので、気をつけてほしい。

レバー入れ攻撃まできたら、根性カウンターのチャンス！ エアバーストを狙おう。

●必殺技に合わせる

ガードされているのに、わざわざスキのある必殺技を出してくる相手は少ない。スキの小さい必殺技に根性カウンターを出してしまっては、逆に相手の思うつぼだ。ガードした必殺技を確認してから根性カウンターを入れていこう。

無理だ、と思ったら、ガードに徹することも重要だ。

ガード時に使ってくる必殺技は、スキのないモノがほとんど。カウンターはあきらめよう。

弱攻撃
弱攻撃に合わせる場合、攻撃発生の早い技に限定される。弱→強の間に割り込めるのは、10フレーム前後の発生を持つ技だけだ。かなり難しいぞ。

▼

強攻撃
強Ⓟ→強Ⓚや強攻撃→レバー入れ強攻撃といったパターンがある相手には、あまり狙わない方がいい。弱攻撃に割り込むのと同じ性質が必要だ。

▼

レバー入れ攻撃
このあとには必殺技しかないので、最速の根性カウンター入力だけが必要となってくる。攻撃発生の早さは関係ないので、大技を狙っていこう。

▼

必殺技
相手がスキの大きい必殺技を使った場合にはチャンスだが、スキの小さい技に対して狙うのは、危険が大きい。技の性質を見極めておこう。

ゲー事典 根性カウンターは、空中ガード時も行なうことができる。しかし、このゲームでは連続して空中ガードを行なうことは少ないので、狙って根性カウンターを出すことは難しい。➡+強攻撃の発生は早いので、ガードしたらとりあえず入力してみる、という感覚で出してみよう。成功したらラッキーってなことで。あまり期待しない方がいいだろう。

完全燃焼アタック 各種フレーム数値一覧

キャラ名	技名	①暗転までの時間	②相手が動き始めるまでの時間	③攻撃発生までの時間
バツ	全開気合弾	20	47	50
	全開ガッツアッパー	36	61	65
ひなた	必勝連撃拳	7	41	51
	螺旋炎舞脚	8	25	30
恭介	拡散クロスカッター	11	85	93
	ダブル幻影キック	4	22	22
	スーパー雷神アッパー	10	55	61
将馬	分身魔球	10	82	101
	ホームラン打法	39	41	50
	超殺人スライディング	11	21	22
夏	ファイヤーサーブ	12	42	40
ロベルト	爆裂Vゴール	14	23	31
	爆裂リフティング	5	40	28
流	個人メドレー	8	24	40
	超バタ足	5	24	30
もも	だだっこあたっく	21	30	39
	もも☆クラッシュ	13	23	29
ロイ	トリプルツイスター	11	21	26
	スーパータッチダウン	16	27	33
	ダイナマイトジャスティス	8	21	24
ティファニー	グルービースペシャル	4	25	31
	ワンダフルキック	9	21	26
	グルービースクリュー	6	21	47
ボーマン	ヘブンズラッシュ	16	23	32
	ヘブンズクロス	20	25	25

キャラ名	技名	①暗転までの時間	②相手が動き始めるまでの時間	③攻撃発生までの時間
隼人	熱血腕立て伏せ	5	21	43
	熱血クロスカウンター	17	24	35
	熱血風車	7	24	37
ラン	スーパーフラッシュ攻撃	18	67	75
	突撃インタビュー	34	56	61
委員長	演舞披露	23	26	32
	説教攻撃	11	21	27
アキラ	気功魂	24	21	31
	破の連舞	11	26	32
	破天　無影蹴	31	22	24
	追加	15	22	40
ザキ	必殺　電光鉄鎖	15	22	33
	必殺　稲妻眼光蹴り	10	38	47
ゆりか	冥府のノクターン	9	35	53
	慈愛のレクイエム	11	30	49
	死呼ぶロンド	17	33	33
醍醐	真・無双正拳突き	18	21	27
	真・漢の背中	22	31	43
エッジ	壮絶な裏斬り	17	21	48
	血祭り	15	32	39
岩	乱れ鉄砲突き	10	69	68
英雄	島津流　正破拳	20	78	78
	島津流　真・実直拳	10	24	25
響子	天獄への階段	7	23	27
	奈落の補導	6	29	40

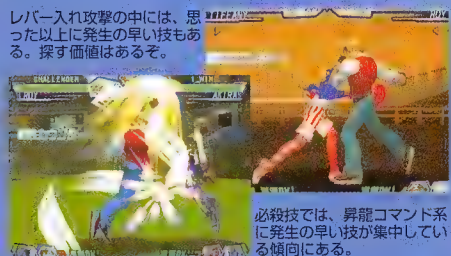
※表内の数値の単位はフレーム（1フレーム＝1/60秒）です。数値は編集部調べによるものです。

カウンターに向いている攻撃を探す

根性カウンターのタイミングを覚えたら、次はどの技を使っていくかを考えよう。カウンターに向いている技は、攻撃発生の早いモノが優先だ。

攻撃発生の早さはどれくらい必要かというと、12～13フレーム（13/60秒）以内が望ましい。これより遅いと、立ち強攻撃と同じか遅れてしまうので、割り込めるポイントが少なくなってしまうからだ。

スペースの都合上、全攻撃の発生データを載せることはできないが、吹っ飛ばし効果のあるレバー入れ攻撃、一部の必殺技がこれに当てはまるようだ。普段使う機会の少ない、吹っ飛ばし効果のあるレバー入れ攻撃は、根性カウンターで使ってみよう。

やはり強い！完全燃焼カウンター！

さて、完全燃焼アタックを使った根性カウンターだが、これは技の性質が大きく影響してくることが判明した。完全燃焼アタックは、コマンド入力からヒットするまでに大きく3つの時間に分けることができ、それらが根性カウンター時に影響してくるのだ。

①コマンド入力から暗転までの時間

すべての完全燃焼アタックは、暗転（暗くなって演出が入る画面）するとスーパーアーマー状態になり、攻撃を無視して突き進んでいく。

しかし、暗転までにかかる時間は技ごとに異なっている。この時間が短いほど、割り込みしやすいのだ。

②暗転後、相手が動き始めるまでの時間

相手が動き始めるまでの時間はさほど関係なく、むしろ次に挙げる攻撃発生までの時間が重要になってくる。

③攻撃発生までの時間

この③から②の数値を引いて（マイナスの場合は0とする）、①を足したモノが実際に攻撃発生の時間となる。

これをふまえて表を見てみると、自然に優秀な技が浮かび上がってくる。

トップクラスの性能を持つのが、恭介のダブル幻影キック、ロベルトの爆裂リフティングだ。攻撃発生にかかる時間は4～5フレーム。普通の弱攻撃よりも早いのだ。この早さなら、どこで根性カウンターかけても成功するはず。

他の技はまちまちだが、計算の結果が10フレーム前後の技は、実戦で使っていける優秀な技といえる。自分の使用キャラの、完全燃焼アタック性能を確認しておこう。

レバー入れ攻撃の中には、思った以上に発生の早い技もある。探す価値はあるぞ。

必殺技では、昇龍コマンド系に発生の早い技が集中している傾向にある。

驚異的な発生スピードを誇るダブル幻影キック。鉄壁の防衛手段だ。

ロベルトの爆裂リフティングも早いが、リーチの短さがネックとなる。

カウンター封じも考える

相手の根性カウンターを阻止するためには、ガードされたときの熱血コンボルートをいくつか用意しておく必要がある。普段、弱→強→レバー入れ強→必殺技とつなげているなら、弱→強→必殺技と変えるだけでも、十分に効果があるぞ。

ほかにも、普段使わないレバー入れ技を組み込んだり、反撃の難しい必殺技を使ったり、いろいろと工夫してほしい。

手数の多いキャラならば、ルートや技を色々変えて翻弄しよう。

キャンセルポイントを変えるだけで、相手のカウンターを抑止しやすいぞ。

完全燃焼アタック発生表であつかっている攻撃は、地上技のみ、弱で出した場合のみとさせてもらった。また岩の噴火山と響子の死の介護は、根性カウンターで出すことができないため、表から除外した。夏の魔球天井サーブは攻撃発生までが遅く実用性に欠けるため、やはり外させてもらった。投げ技も根性カウンターで出せないので、各自で確認してもらいたい。

対戦攻略

全開気合弾への道を切り開け

一文字伐

安定感を求めるなら、地上技を全開気合弾へ集約させよう。思い切って使っていけば、相手の根性カウンターも打ち破れる。

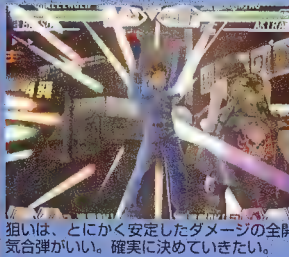
Text：がっちん

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	気合弾	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	ガッツアッパー	→↓↘+Ⓟ
	三日月キック	↓↙←+Ⓚ
	流星キック	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	全開気合弾	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	全開ガッツアッパー	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	全開流星キック	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ

まずは地上戦でダメージを奪おう

バツの近距離での基本的な動きとしては、〔立ち弱Ⓟ↓立ち弱Ⓚ↓立ち強Ⓟ↓→+強Ⓟ〕からのキャンセル全開気合弾を狙っていく。手数は多くないが、ダメージとしてはそこそこ。また、下段攻撃から攻めたいのであれば、〔しゃがみ弱Ⓚ↓立ち強Ⓟ↓→+強Ⓟ〕とつなげていこう。この3段でも充分にヒット確認できるので、容易に全開気合弾につなげることが可能だ。

なお、→+強Ⓟのところをショートエアバーストの↙+強Ⓚに変えることもできるが、堅実に攻めるなら全開気合弾狙いのほうが闘いやすい。

狙いは、とにかく安定したダメージの全開気合弾がいい。確実に決めていきたい。

中間距離ではどう闘っていくか

相手との間合いがやや離れているときは、簡単に地上での連係には持ち込みにくい。そこで、使い勝手のいい気合弾を地上と空中の両方で撃つ。

また、しゃがみガードは可能だが、見切られにくい三日月キックを牽制技として使っていこう。ただし、牽制技はあくまでも牽制技として割り切ること。本作は遠距離戦だけで勝負がつくようなゲームではないので、あまり固執しても仕方がないからだ。

ときには、ジャンプ攻撃やダッシュ攻撃なども駆使して乱戦に持ち込み、攻めの糸口を探ってみてもいいだろう。

中間距離での牽制には事欠かないが、これだけで勝敗が決まるものでもない。

根性カウンター対策を考える

バツは多彩な連係を持たないため、根性カウンターを合わせられやすい。よって、相手が根性カウンターを合わせてくると読み切ったなら、そのまま全開気合弾を出し切ってしまうのもひとつの手だ。相手の根性カウンターのタイミングにもよるが、簡単には打ち負けない強さがある。

また、いきなり全開気合弾にしなくても、気合弾を撃って様子を見てもいい。

根性カウンターをかけられてしまっても、先読みですいぶん防ぐことはできる。

残りゲージ数と相談しながら使っていくといい。相手に与えるプレッシャーは大きい。

対戦攻略

足技だって冴えてるよ～ん♡

若葉ひなた

変幻自在の地上技で、いろいろな角度から炎舞脚が狙っていける。これならガードもお構いなしに使っていけるか？

Text：がっちん

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	気孔掌底	↓↘→+Ⓟ連打
	昇陽拳	→↓↘+Ⓟ
	炎舞脚	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	連脚弾	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	必勝連撃拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	螺旋炎舞脚	↓↙←↓↙←+Ⓚ(空中可)

しゃがみ弱Ⓚからの攻めを主体に

ひなたはしゃがみ弱Ⓚからの連係が豊富にそろっているので、この技を起点にして攻撃を組み立てていこう。立ち弱Ⓟからの連係もあるが、使いやすさを考えれば、断然しゃがみ弱Ⓚからのほうが優秀である。そして、基本となるのが〔しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ強Ⓚ↓→+強Ⓟ〕とつないでいく地上での熱血コンボ。

ヒットしている場合は強の炎舞脚、または完全燃焼アタックの必勝連撃拳へとつないでいこう。強の炎舞脚はなかなかダメージが高いので、毎回かならず完全燃焼アタックにつなげる必要はない。

地上ではしゃがみ弱Ⓚから技をつなげ、最後は強の炎舞脚まで持っていくのが基本。

バリエーションを増やして対応させない

ヒットしてもガードされても→+強Ⓟまで出していては、相手に根性カウンターで狙われてしまう。そんなときは、ガードされていても→+強Ⓟ↓強炎舞脚を出すという選択肢もある。さいわい強の炎舞脚は対応されにくく、これに弱の炎舞脚を交ぜればさらに効果は高い。弱は強とは軌道が違い、飛空している時間が短いからだ。

ほかのバリエーションとしては、しゃがみ強Ⓚから→+強Ⓟを使わずに炎舞脚。また、〔しゃがみ弱Ⓚ↓しゃがみ強Ⓚ〕から再度しゃがみ強Ⓚ↓強炎舞脚と使っていくのも有効。ここまで使っていけば、相手に的を絞らせないようにする工夫は十分なはずだ。

あとは、ごくたまにで構わないので、強の気孔掌底（連打）で相手のミスを誘ってみよう。相手が炎舞脚だけに根性カウンターを狙ってきた場合には有効となる。うまく地上での連係を散らしていこう。

ほかに、昇陽拳の使い方が弱と強でだいぶ違うので注意。弱はとにかく当たりが強いので、根性カウンターなどにオススメ。空中での確定追い打ちはないが、ひなた側もジャンプで追いかけて空中投げを狙ってみるのもいい。

強は、大きく軸をずらしてから攻撃する。相手の攻撃をかわしつつ決められそうだが、かわすだけでお互いに干渉せずにすり抜けてしまうこともある。使うタイミングは良かったが、結果がともなわないということも考えられるぞ。

弱の昇陽拳は技の当たりが強く、めったに打ち負けることはない。ヒット後は…、

確定で追撃技が入るわけではないが、まずは空中投げを狙ってみるのがオススメだ。

ゲー事典
バツ：根性カウンターを打ち破る全開気合弾ではあるが、相手が完璧なタイミングで行なった場合は残念ながらダメ。その場合は、つぶされるのではなく技自体が発動されない。
ひなた：連続技で→+強Ⓟから強炎舞脚を使った場合と必勝連撃拳を使った場合のダメージ差は、思った以上に少ない。いつでも3ブラトンを出せるようにゲージを温存しておくのも手だ。

対戦攻略

2つの主軸必殺技をうまく使いこなせ

鑑 恭介

連続技には雷神アッパー、相手を攻め立てるには幻影ブレイカー。これらの必殺技で、相手に主導権を握らせない闘いを目指せ。

Text：がっちん

まずは雷神アッパーにつなげよう

恭介は地上での手数が多く、キックを使用した技はリーチが長いため使いやすい。多少相手との距離があっても、攻撃が届くという利点がある。

基本となる地上での連係は、{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ(立ち弱Ⓚ)→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→→+強Ⓚ}で、ヒットしていたら迷わず雷神アッパーにつなげる。そして、空中に打ち上げて追加ダメージを与えよう。

また、{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ}の部分をしゃがみ弱Ⓚに変えてもいい。威力と手数は落ちるが、下段攻撃からのスタートになるため、そのぶんチャンスは広がることになる。

コンボ数が多いため、ヒット確認は余裕すぎるほど楽。しゃがみ弱Ⓚスタートも使おう。

幻影ブレイカーでプレッシャーをかけろ

相手にガードを固められたときに有効な必殺技が、幻影ブレイカーだ。ガードされてもこちらが有利なため、手数で相手を圧倒していくには、欠かせない必殺技となる。

まずは、単純にキャンセルから出してみよう。ガード後に相手がこちらの番だと思い、動いてくるなら好都合。立ち弱Ⓟからの連続技を容易に決めることができる。

そうなると、相手は幻影ブレイカーに根性カウンターを狙ってくるようになる。だが、この必殺技はスキがないため、バッチリのタイミングでかけない限り恭介側の立ち弱Ⓟでつぶせることが多い。まずは強気の攻めが吉と出るのだ。

もし、最良のタイミングで根性カウンターをかけられた場合でも、恭介はガードできることがほとんど。さすがにここで立ち弱Ⓟを出すと負けてしまうが、逆を言えば、この段階で初めて読み合いになると考えてもいいだろう。

さらに、その技に対して、こちらが根性カウンターを決めることだってできる。根性カウンターは↘+強Ⓚが一般的だが、雷神アッパーもかなり使い勝手はいい。

あとは、地上での連係を少し工夫してみよう。毎回単純に→+強Ⓚまでつなげていたのでは、根性カウンターの的を絞られやすい。連続技にはならないが、ときには{立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ}→幻影ブレイカーなどでゆさぶってみるのもいい。展開が素早くなり、相手は対応しにくくなるぞ。

地上戦でのキーとなるのは幻影ブレイカーだ。ガードさせても恭介側が有利。押せ！

うっかり手を出す相手には、ガンガンコンボが決められる。確実にダメージを与えよう。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	クロスカッター	↓↘→+Ⓟ
	幻影キック	↓↘→+Ⓚ(空中可)
	雷神アッパー	→↓↘+Ⓟ
	幻影ブレイカー	↓↙←+Ⓟ
	幻影ウエーブ	空中で↓↘→+Ⓟ
完全燃焼アタック	拡散クロスカッター	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ダブル幻影キック	↓↘→↓↘→+Ⓚ(空中可)
	スーパー雷神アッパー	↓↙←↓↙←+Ⓟ

対戦攻略

狙うはエアバーストからの分身魔球！

沢村 将馬

熱血コンボルートの連係に今ひとつ信頼の置けない将馬は、エアバーストに光明を見いだすべし！

Text：SHO

将馬のスタイル

将馬は、レバー入れ攻撃がAB発動技以外ほとんど吹っ飛ばし効果の技なので、ダメージを奪うコンボルートの幅が狭い。そのため、自分から攻めると根性カウンターの餌食になりやすい欠点がある。

将馬は自分から攻めるのではなく、「受けに回って相手の攻撃を対処する」というスタイルが合っているようだ。

必殺技もスキが大きいものが多く、ガードされると反撃を受けるので多用は禁物。相手のスキを突いてSAに持ち込むか、ジャンプしてくる相手に↘+強Ⓟで対抗して、反撃のチャンスをうかがおう。

距離を取って、様子を見ながら闘うのが基本。ジャンプしてきたら↘+強Ⓟで迎撃だ。

バリエーションを増やして対応させない

受けに回りながら手っ取り早くダメージを奪う方法としては、根性カウンターがある。

心情的にはAB始動技で一気に押したいところだが、メインで使うのは→+強Ⓟ。中段攻撃で気絶効果を持った特殊な技だ。ヒット後には弱Ⓟまで確定し、熱血コンボに移行することも可能だぞ。

根性カウンターで使う以外にも、起き攻めや、エアバースト後のラッシュに単発で使えば効果は倍増するだろう。

コンボからSA発動後には、ジャンプ弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→分身魔球がいい。将馬のコンボでは一番ダメージを与えられるものなので、失敗しないようにしておこう。

気絶効果を持つ→+強Ⓟを、根性カウンターのメインとして使ってみよう。

→+強Ⓟがヒットしたら、弱Ⓟからのコンボへ。遠いときは弱Ⓟ1発から強Ⓟにつなぐ。

自分から攻撃するときは……

受けが主体の将馬でも、自分から攻めなくてはならないときがある。そんな場合のコンボルートは、{しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ・強Ⓟ}からSAに持ち込むというもの。ガードされた場合はなるべくしゃがみ弱Ⓚで止め、根性カウンターをくらわないようにしよう。

比較的攻撃を当てやすい、しゃがみ弱Ⓚから攻めるのがセオリーだ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	超剛速球	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	大回転打法	→↓↘+Ⓟ
	一本釣り打法	↓↙←+Ⓟ
	ナイアガラドロップ	↓↙←+Ⓚ
	豪快リード	←+ⓀⓀ
	豪快スライディング	←+ⓀⓀ後　弱Ⓚ
	豪快キック	←+ⓀⓀ後　強Ⓚ
完全燃焼アタック	分身魔球	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	ホームラン打法	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	超殺人スライディング	↓↘→↓↘→+Ⓚ

恭介：強力な連続技が目立つ恭介だが、やはり勝敗の行方を大きく左右するのは幻影ブレイカーをからめたラッシュだ。読まれていても対応されにくいので、強気で使っていこう。

将馬：地上で完全燃焼を当てるには、しゃがみ弱Ⓚ→強Ⓟ(or強Ⓚ)→超殺人スライディング。強Ⓟ→→+強Ⓚ→超殺人スライディングだと、キャラによってはヒットしないので注意。

対戦攻略

鮎原夏

手数の少なさが気になるが、当たれば高威力連続技が簡単に決まる。自分の間合いを把握して、確実に攻撃を当てよう。

Text：ももやん

COMMAND

必殺技	入魂サーブ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	スライディングレシーブ	→↓↘+Ⓟ
	回転レシーブ	↓↙←+Ⓟ
	完全ブロック	空中で→↓↘+Ⓟ
	特訓スパイク	空中で↓↙←+Ⓟ
完全燃焼アタック	ファイヤーサーブ	↓↘→↓↘→+Ⓟ（空中可）
	魔球 天井サーブ	↓↙←↓↙←+Ⓟ

中距離から大砲を叩き込め！

夏は連続技にエアバーストを組み込めるため、安定して高ダメージを与えられる優れたキャラクターといえる。しかし、弱攻撃の性能が低いために、接近戦が苦手という欠点も持っている。

そんな夏が得意とするのは、中距離戦だ。立ち強Ⓚはリーチがあるので、単発で使っても十分に効果がある。中距離では弱攻撃を交ぜずに、立ち強Ⓚで牽制していこう。

中距離からは自慢の長い足、立ち強Ⓚで牽制しよう。

ヒットしていたら回転レシーブにつなげ、エアバースト連続技を決めていこう。

立ち強Ⓚがガードされた場合は、キャンセル入魂サーブで安全に間合いを離せる。スライディングレシーブで下段を狙うという奇襲もあるが、奇襲なだけに成功率は低いぞ。

ヒットした場合に弱回転レシーブにつなぐと、エアバースト連続技が決まる。エアバースト連続技は前号より発展したので、試してほしい。

●回転レシーブ→（ジャンプ）→（弱Ⓟ×2→強Ⓟ）→（弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ）→特訓スパイク

ある程度接近戦になったら、立ち強Ⓚでは太刀打ちできなくなるので、弱攻撃も使っていく。立ち弱Ⓟはリーチが短いため、↓+弱Ⓚを起点とするのがいいだろう。

カウンター＆新技の性能やいかに？

まず根性カウンターだが、実戦向きなのは→+強Ⓟとファイヤーサーブ。どちらも発生は早いぞ。しかし、ファイヤーサーブは近すぎると当たらないという欠点があるので、注意しよう。大きなスキを持つ技に対しては、↘+強Ⓟで安定しよう。

最後に、新技の魔球天井サーブだが、今のところコレといった使い方は見つかっていない。遠距離で出して、相手がガードしていたらダッシュ攻撃の二択（ダッシュⓅの中段、ダッシュ弱Ⓚの下段）を狙う……という程度。

打ち終わって天井サーブが落ちてくる前に、夏がダメージを受けてしまうとボールが消えてしまうので、ガッチリ防御を固めよう。遠距離戦以外では狙わないほうがいい。

根性カウンターとして優秀なファイヤーサーブだが、近すぎると当たらない欠点が……。

魔球天井サーブで固めておいて、ダッシュ攻撃。もうちょい研究が必要か。

対戦攻略

ロベルト三浦

熱血コンボ、エアバーストともに強力なロベルト。ガンガン攻めて、エアバーストに持ち込もう。

Text：SHO

COMMAND

必殺技	ロングシュート	↓↘→+Ⓚ
	シャイニングセーブ	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	パーフェクトキャッチ	↓↙←+Ⓟ
	オーバーヘッドキック	→↓↘+Ⓚ
	バイシクルキック	空中で↓↘→+Ⓚ
	スライディングキック	↓↙←+Ⓚ
	フェイント	←+ⓀⓀ
完全燃焼アタック	爆裂Vゴール	↓↘→↓↘→+Ⓟ（空中可）
	爆裂リフティング	↓↘→↓↘→+Ⓚ

ロベルトの方向性

ロベルトは、地上のコンボルートで完全燃焼アタックを決めるよりも、エアバーストかショートエアバーストを狙うほうがダメージ効率がいい。空中でのコンボは（弱Ⓟ×2→強Ⓟ→強Ⓚ）→シャイニングセーブが基本。ABのときは、このコンボの最初に弱Ⓟ×2を余分に入れればいい。

シャイニングセーブ以外に、バイシクルキックと爆裂Vゴールもコンボになるが、シャイニングセーブが一番高威力。

また、連続技でのシャイニングセーブは、必ず弱で出すこと。強だと、軌道の関係上ヒットしないことがあるのだ。

空中でのシャイニングセーブは、空中投げに変化する強力な技なのだ。

地上での主軸

地上のコンボルートで主軸となるのが、しゃがみ強Ⓚ。下段攻撃でリーチも長く、SA始動技の↙+強Ⓚに移行できるからだ。ただ、しゃがみ強Ⓚは立ち強Ⓚから派生させられないので、覚えておこう。

実際に使うルートは、（弱攻撃→強Ⓟ→しゃがみ強Ⓚ→↙+強Ⓚ）で、SAに移行するのが基本。強Ⓟをしゃがみ強Ⓟにすることで、下段攻撃を組み込むことも可能。また、弱攻撃からではなく、いきなりしゃがみ強Ⓚから↙+強Ⓚにつなげるのもアリ。リーチを活かして攻撃しよう。

リーチの長い下段攻撃で、SAに移行できるのが最大の強み。コンボルートの主軸だ。

根性カウンターを仕掛ける

ロベルトで根性カウンターを仕掛けるときは、↘+強Ⓚや↙+強ⓀでABやSAを狙っていくのは基本。

また、攻撃発生が早い技ということを考えると、必殺技のオーバーヘッドキックや、完全燃焼アタックの爆裂リフティングがおすすめ。特に爆裂リフティングは、攻撃発生速度が全キャラ中1～2を争う高性能。リーチは短いが、使い方によっては頼れる技となる。

基本的には、ダメージ効率のいいエアバーストに持っていくのが基本と考えよう。

爆裂リフティングは攻撃発生が早く、根性カウンターで使うのに適している。

夏：↓+強Ⓟ、↓+強Ⓚもリーチがあり使いやすいのだが、回転レシーブへつながらないことに注意してほしい。この場合は、スライディングレシーブに切り換えていこう。
ロベルト：すべての飛び道具をキャッチできるパーフェクトキャッチは、完全燃焼アタックの飛び道具もキャッチ可能。成功すればゲージアップだが、無闇に出すのは危険……。

対戦攻略

シンプルかつスマートな方法で相手を圧倒せよ

波川 流

使い方の限られた必殺技に頼ることはない。高性能な通常技と、完全燃焼アタックで勝負すればいい。

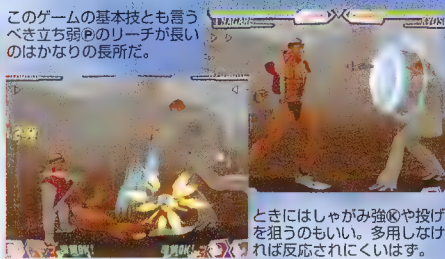
Text：MVP

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	飛び込み	↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	人工呼吸	↓↙←＋Ⓟ
	平泳ぎキック	↓↘→＋Ⓚ
完全燃焼アタック	個人メドレー	↓↘→↓↘→＋Ⓟ（空中可）
	超バタ足	↓↘→↓↘→＋Ⓚ

リーチが武器

流は、このゲームの主力基本技となる立ち弱Ⓟのリーチに優れ、なおかつ出すごとに少しずつ前進するので、弱Ⓟ×2の2発目が空振りしにくい。まずは、これを使って主導権を握るのがポイントだ。

立ち弱Ⓟ×2からは、しゃがみ強Ⓚにつなげる。しかし、ここまでつなぐと相手の根性カウンターを意識した攻防に発展するので、単純にリスクがともなうことになる。

したがって、立ち弱Ⓟ×2を軸にヒット確認を行ない、ヒット時のみしゃがみ強Ⓚへつなぐ。ガードされていた場合は、相手の根性カウンターを警戒してガード（立ち弱Ⓟ×2で止めれば根性カウンターを出されてもガードできる）、もしくは再度立ち弱Ⓟ×2で攻め直していくといい。

立ち弱Ⓟ×2で攻め立てている場合、相手のガードを崩すことはできない。しかし、ここで焦って投げにいくのは危険なので注意。投げのダメージと投げ失敗時のダメージが釣り合っていないからだ。

相手がガードしている場合は、こちらもひたすらねちねちと立ち弱Ⓟをガードさせていくのが順当だ。投げはここぞの1発として使うようにしたい。

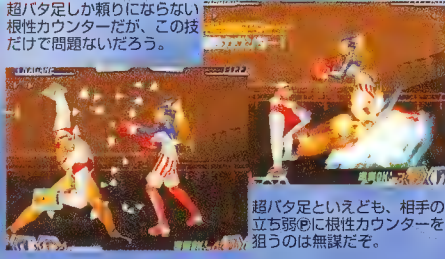
もしも立ち弱Ⓟ×2で攻めているとき、相手が立ちガードが多いようなら、しゃがみ強Ⓚを出してしまうのも悪くない。姿勢の低い下段判定の多段技なので、相手の根性カウンターを潰しやすいのだ。しゃがみ強Ⓚからは弱平泳ぎキックにつなげば、比較的根性カウンターを回避しやすいぞ。

このゲームの基本技とも言うべき立ち弱Ⓟのリーチが長いのはかなりの長所だ。

ときにはしゃがみ強Ⓚや投げを狙うのもいい。多用しなければ反応されにくいはず。

根性カウンター

受けに回った場合、必殺技で根性カウンターを狙うのは少々無謀だ。信頼できる根性カウンター用技は超バタ足のみ。超バタ足は追撃が可能なので、一回の根性カウンターで十分なダメージを見込めるぞ。ゲージがあるだけ狙えるので、積極的に使っていこう。

なお、超バタ足の攻撃発生はかなり早いので、基本的に相手の弱Ⓟ系統以外の技に根性カウンターを狙えば、ほとんどヒットさせられるぞ。

超バタ足しか頼りにならない根性カウンターだが、この技だけで問題ないだろう。

超バタ足といえども、相手の立ち弱Ⓟに根性カウンターを狙うのは無謀だぞ。

対戦攻略

軽井沢もも

ちびっこキャラの宿命か、リーチの短さがネックとなる。超接近戦を挑んで、連続技とじゃいあんとすいんぐ♪で闘おう。

Text：ももやん

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	ほえーるサーブ♪	↓↘→＋Ⓟ
	サーブ・あんど・ボレー♪	サーブ中に↓↘→＋Ⓟ
	スピン☆スマッシュ	↓↘→＋Ⓚ
	パタパタ☆ラケット	空中で↓↘→＋Ⓟ連打
	ロケット☆ラケット	→↓↘＋Ⓟ
	じゃいあんとすいんぐ♪	→↘↓↙←＋Ⓟ
完全燃焼アタック	だだっこあたっく	↓↘→↓↘→＋Ⓟ
	もも☆クラッシュ	↓↙←↓↙←＋Ⓟ（空中可）

ももちゃんだけのオリジナル連続技

その見た目から容易に想像がつくように、もものリーチは極端に短い。かといって、遠距離で闘えるような必殺技は持ち合わせていないので、密着するくらいまで近づいて闘うのが基本となる。

一度近づいてしまえばなかなか強力で、他のキャラにはない独自のコンボを狙うことが出きる。それは…、

●｛立ち弱Ⓟ→↓＋弱Ⓟ｝×2→｛立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ｝

というもの。熱血コンボではないが、↓＋弱Ⓟから立ち弱Ⓟが目押しでつながるのだ。↓＋弱Ⓟはわずかに前進し、あまり間合いが離れないという性質のため、その後立ち弱Ⓟがつながる。ガード時も、立ち弱Ⓟ→↓＋弱Ⓟの繰り返しで押していく戦法が有効。

難しくはないがタイミングが重要なので、練習してから実戦投入してみよう。

立ち弱Ⓟ→↓＋弱Ⓟの熱血コンボから…、

立ち弱Ⓟがつながる！　2セット入れたら、通常の熱血コンボルートに持ち込もう。

根性カウンターは根性ってなんですか？

立ち弱Ⓟ始動の熱血コンボは強力だが、かなり相手に接近しないと狙えないため、それ以外のコンボ始動技も重要になってくる。

多少離れた間合いからならば、↓＋弱Ⓚ→立ち強Ⓚの熱血コンボを使っていこう。お世辞にも長いとはいえないが、立ち弱Ⓟよりは当てやすいぞ。

また、単発だが↓＋強Ⓚは発生も早くリーチがあり、ダウンを奪えるので、突然使っても効果があるぞ。

根性カウンターとして使っていけそうなのは、AB始動技の↙＋強Ⓟや、→＋強Ⓟ、→＋強Ⓚといった、高ダメージにつながる技だ。極端に発生が早い技は持っていないので、途中で割り込むのではなく、連係の最後を狙ってかけていこう。インスト未掲載技のロケット☆ラケットも攻撃発生は早いので、根性カウンター用の技として使うことになるだろう。

ただし、どの技もリーチが短いので、スピン☆スマッシュなども状況によっては使っていく必要があるぞ。状況判断を的確にしよう。

ももの技中では、最長のリーチを誇る↓＋強Ⓚ。中距離で使っていこう。

ロケット☆ラケット。根性カウンター向きの必殺技だ。

ゲー事典

流：前号でも少し触れたが、流の投げは他のキャラにくらべて発生が若干遅いことに注意。本文中で「あせって投げにいくな」と書いたのも、そこが原因になっている。
もも：ももの新しいAB連続技は、ジャンプ｛弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ｝→｛弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ｝→もも☆クラッシュというもの。初段の弱Ⓚを引きつけて当てるのがポイント。

対戦攻略

パンチ主体に難あり!?

ロイ・ブロムウェル

コンパクトにまとまりすぎて、決定打に欠ける感じのあるロイ。堅実かつじっくりと闘っていきたい。

Text：MVP

距離による技選択

ロイの通常技は、距離ごとにしっかり使い分けることで、ようやく真価を発揮する。

至近距離では｛立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓟ｝とつなぐ。立ち弱Ⓚまでヒット確認をし、ガードされてたら止めるか、思い切って｛立ち強Ⓟ→➡＋強Ⓟ｝→タッチダウンウェーブorダイナマイトストレートにつないで間合いを離したい。この連係は根性カウンターでも比較的返されにくいので、多用しなければいい連係として機能する。

なお、立ち弱Ⓚで止めても攻撃発生の早い技だと根性カウンターが反撃となってしまう。密着状態なら立ち弱Ⓟ×2にするといい。これなら、根性カウンターによる反撃はほぼないと考えていいぞ。

次に中間距離。立ち弱Ⓟがぎりぎり届かないと思った間合いでは｛立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓚ→➡＋強Ⓟ｝を狙おう。立ち強Ⓚでヒット確認をして、ヒット時はしっかり➡＋強Ⓟにつなぐ。ガード時はタッチダウンウェーブorダイナマイトストレートに連係させて、できるだけ根性カウンターを回避していきたい。

立ち弱攻撃が届かない間合いでは、相手のダッシュに対して技を置くか、こちらからダッシュして立ち弱Ⓟの間合いに入るのが選択肢となる。

相手のダッシュに対して技を置く場合は強Ⓚがメインで、必殺技ならタッチダウンウェーブが使いやすい。相手を転ばせれば至近距離まで接近できるので、転ばせる or 吹っ飛ばせる攻撃につなげよう。

立ち弱Ⓟ始動は接近戦の主力だが、リーチが短いのでしっかり間合いを確認したい。

ガードされても比較的安全な、タッチダウンウェーブなどの必殺技を駆使して牽制だ。

ゲージキャラを理解する

ロイは、エアバーストを狙うよりもダイナマイトジャスティスを活用したほうが、あらゆる面で有効となる。基本にして高威力を誇る連続技はもちろん、根性カウンターにもダイナマイトジャスティスを狙っていこう。これにより、場合によってはゲージ不足になるかもしれない。たまに訪れるゲージ不足にしっかり反応できるよう、常にゲージを見つつ闘えるようにしたい。

なお、根性カウンターは、強攻撃以上の技に絞って狙うようにしよう。最速クラスの攻撃発生を持つ技と違い、相手が弱攻撃で止めた場合、ガードされることがあるからだ。

ダイナマイトジャスティスのダメージあってのロイ。出し惜しみは死を招くぞ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	ダイナマイトストレート	⬇⬊➡＋Ⓟ
	ツイスターアッパー	➡⬇⬊＋Ⓟ
	タッチダウンウェーブ	⬇⬋⬅＋Ⓟ
	エアダイナマイト	空中で⬇⬊➡＋Ⓟ
完全燃焼アタック	トリプルツイスター	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ
	スーパータッチダウン	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓟ
	ダイナマイトジャスティス	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ

対戦攻略

ワタシのパンチウケキレますか～？

ティファニー・ローズ

思った以上に基本性能が高い、ティファニー嬢。多彩な攻撃パターンを身につけて、ラッシュで押し切ろう！

Text：ももやん

燃えジャス1のパンチ性能！

ティファニーの強力な武器、それは立ち弱Ⓟ。攻撃発生が若干遅いが、リーチがあり前進するので、中距離から弱攻撃で押していくことができる。

前進するため、ガードされても間合いが離れないので、立ち弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓟ×2としつこく出していくことも可能だ。相手が無理に割り込もうとすれば、弱Ⓟがヒットすることも多いので、そこからの連続技を確実に決めていこう。相手のガードが堅いようなら、投げを狙っていっても効果的だぞ。

もう一つの起点として使えるのが、⬇＋弱Ⓚからの熱血コンボだ。｛⬇＋弱Ⓚ→⬊＋弱Ⓟ→強Ⓟ｝……と、他のキャラより多くつなげることが可能。しゃがみ弱Ⓚ、⬊＋弱Ⓟもリーチがあるので、やはり中距離から狙っていけるぞ。

技自体が前進するので、途中で空振りすることがほとんどない立ち弱Ⓟ。

連係重視の連続技も覚えておこう

立ち弱Ⓟ、⬇＋弱Ⓚがヒットしたら連続技に持ち込む。基本は｛弱Ⓟ×2（もしくは⬇＋弱Ⓚ→⬊＋弱Ⓟ）→強Ⓟ→強Ⓚ｝。このあとに、➡＋強Ⓟか⬊＋強Ⓚのショートエアバースト始動技につなげるかの選択ができる。

ダメージを重視するなら、➡＋強Ⓟ→グルービースペシャルが締めとして最適だ。ゲージを使いたくない場合は、｛⬊＋強Ⓚ→ジャンプ弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡＋強Ⓟ｝といった感じでつなぐといいだろう。この2つは前号でも説明したモノだ。

今回新たにおすすめしたいのが、➡＋強Ⓟ→グルービーナックル。連続技のダメージは下がるが、ヒット後はティファニー側が先に動き出せるので、続けて攻めることができる。弱Ⓟ、投げ、2プラトンなどが狙いめだ。こういった連係も覚えておくと攻撃に幅が出るぞ。

根性カウンターには？

根性カウンターに向いている技だが、完全燃焼アタックの中ではグルービースペシャルが抜群にいい。

レバー入れ技では、⬅＋強Ⓟの発生が早く、かなり割り込みやすいぞ。この2つの技を使って根性カウンターを狙うのが、基本となりそうだ。

➡＋強Ⓟ→グルービーナックルとヒットさせて…、

固まっているところを投げてみる。しゃがみ投げや2プラトンなども狙ってみよう。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	グルービーナックル	⬇⬊➡＋Ⓟ（タメ可）
	グルービーパンチ	⬇⬋⬅＋Ⓟ（タメ可）
	エキサイティングキック	⬇⬋⬅＋Ⓚ（空中可）
	ビューティフルスピン	➡⬇⬊＋Ⓚ
	グルービーホイール	⬇⬊➡＋Ⓚ
	スタンプキック	空中で⬇＋Ⓚ
完全燃焼アタック	グルービースペシャル	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓟ
	ワンダフルキック	⬇⬊➡⬇⬊➡＋Ⓚ
	グルービースクリュー	⬇⬋⬅⬇⬋⬅＋Ⓚ

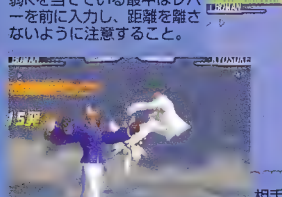
ゲー事典
ロイ：中距離戦の連続技で➡＋強Ⓟを使う場合、間合い的にキツいことがある。そんな場合には➡＋強Ⓚにすれば、安定するぞ!!
ティファニー：ティファニーの新しいAB連続技を紹介。ジャンプ｛弱Ⓚ→強Ⓟ｝×2→｛弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡＋強Ⓟ｝というもの。初段の弱Ⓚを、引きつけて当てるのがポイントだ。

対戦攻略

ボーマン・デルガド

熱血コンボのラッシュ力は強烈だが、それだけで勝ち抜けるほど甘くはない。相手をゆさぶる立ち回りもマスターしよう。

Text：善之字元帥

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	ゴッドラッシュ	↓↘→+Ⓟ
	ゴッドディフェンス(前)	↓↘→+Ⓚ
	ゴッドディフェンス(後)	↓↙←+Ⓚ
	ゴッドストレート	ディフェンス中　弱Ⓟ
	ゴッドアッパー	ディフェンス中　弱Ⓟ
	ゴッドフック	↓↙←+Ⓟ
	ゴッドラリアット	空中で↓↙←+Ⓟ
完全燃焼アタック	ヘブンズラッシュ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	ヘブンズクロス	↓↙←↓↙←+Ⓟ(空中可)

基本戦術にスパイスを

ボーマンは立ち弱Ⓟのリーチが長いため、熱血コンボもここから派生するものをおもに使う。中でも強力なのは〔立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓟ→↙+弱Ⓟ〕だ。このルートは、ヒットすればショートエアバーストにつながるし、攻撃の間隔が短いため根性カウンターに強いという利点もある。立ち合いで使うのはもちろん、ときにはジャンプ弱Ⓚで跳び込んでから狙うなど、攻撃のバリエーションを広げていこう。

熱血コンボで攻めている最中、相手のガードが堅いと感じたら、連係に弱Ⓟキャンセルゴッドディフェンス(弱)を組み込むのがオススメ。要は相手に急接近して、そこから選択を迫ろうという寸法だ。このとき、相手はしゃがみガードを固めている可能性が高いので、下段投げを多めに使っていくといいだろう。

守勢にまわったときには、根性カウンターにゴッドディフェンス(後)を使っていく。この技で熱血コンボに割り込めば、続く相手の技を空振りさせることができるので、そのスキにゴッドストレートを叩き込もう。よりスキの大きい技をかわしたのなら、少し待ってから↙+弱Ⓟを出し、ショートエアバーストを狙う手もある(すぐに弱Ⓟボタンを押すとゴッドストレートに化けてしまうことに注意)。

ジャンプ弱Ⓚをガードさせ、着地してから熱血コンボに持ち込むのも有効な戦法だ。

ゴッドディフェンス(後)を根性カウンターに使えば、相手の技をかわして反撃可能。

改良版エアバースト

今回紹介するのは、前号より少し進化したエアバースト。

●↙+強Ⓟ→ジャンプ→〔弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ〕×2→〔弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓚ〕→キャンセルヘヴンズクロス

注意点は、〔弱Ⓚ→弱Ⓚ〕のところでレバーを前に入れ続けること。これを行なわないと距離が離れ、途中で落としてしまう。また、体の小さなキャラに対しては、最初の弱Ⓚを1発減らして対応しよう。

弱Kを当てている最中はレバーを前に入力し、距離を離さないように注意すること。

相手との距離によっては途中で落としたり、ヘヴンズクロスがカス当たりになることも。

対戦攻略

熱血気合いは遠目から

熱血 隼人

隼人は中間距離での闘い方がポイントになる。簡単な連続技で、一気にダメージを与えていこう。

Text：MVP

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	熱血竹刀	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	気合ナックル	↓↙←+Ⓟ
	気合キック	→↓↘+Ⓚ
	ダブル指導キック	↓↙←+Ⓚ
	回転竹刀落とし	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	熱血腕立て伏せ	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	熱血クロスカウンター	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	熱血風車	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	熱血ヤセ我慢	↓↙←↓↙←+Ⓚ

打ち合いに負けるな！

隼人は立ち弱Ⓟ×2の発生が遅いので、相手が弱Ⓟ連打しているところに割り込むことはできない。つまり、このゲームの連係の主軸となる接近戦での立ち弱Ⓟ×2が、あまり信用できないのだ。まずはこの弱点をしっかり認識して、無闇に割り込みを狙わないようにすることが大切。

では、隼人の主戦場はどこか？　これは中間距離のしゃがみ弱Ⓚとしゃがみ強Ⓚが届かないような間合いである。ここでは特に技を振り回す必要はなく、最大の狙いは相手の接近に対して下段判定のしゃがみ弱Ⓚor強Ⓚを差し込んでいくことにある。相手が接近して立ち弱Ⓟを狙っているのなら、下段のⓀ攻撃がヒットしやすい。そして、ここからが隼人の特徴で、リーチの長い←+強Ⓟが毎回空振りすることなくつなげられるのだ。特に、しゃがみ強Ⓚはヒット確認でしっかり連続技になるため、意識を集中しておこう。

なお、しゃがみ弱Ⓚからヒット確認して←+強Ⓟを出すのは簡単だが、連続技になるほど早く出すのは少々難しい。しかし、相手のダッシュに対して差し込んだ場合等はヒット率が高いので、根性カウンターを気にせずに←+強Ⓟにつなぐのは悪くない選択だ。

←+強Ⓟ後は、熱血腕立て伏せを狙おう。ゲージ不足になることはほぼないはず!?

接近戦では、相手に弱攻撃で押されるとどうしようもない隼人。じっと我慢だ。

中間距離からのしゃがみ強Ⓚが、隼人の主軸になるはず。ここから連続技を狙おう。

根性カウンターは？

気合いナックルや熱血クロスカウンター、熱血腕立て伏せは攻撃まで潰されないので根性カウンターで使いやすい。

しかし、せっかく出しても相手の技がかなり大振りでないかぎり、ほとんどガードされてしまう。つまり、根性カウンターは相手の大技に絞るのが手堅い選択だ。もしも相手が弱攻撃×2によるしつこい固めを狙ってきた場合は、割り込みや根性カウンターではなく、回り込みを使うようにしたい。回り込み後も結局相手に先手を取られる場合がほとんどだが、バックダッシュやしゃがみ弱Ⓚを使ってなんとか回避していこう。

根性カウンターの狙いどころと、回り込みの使い方が隼人で生き残るための課題。

ゲー事典
ボーマン：しゃがみ強Ⓟは相手が大きくのけぞるため、キャンセルすればゴッドアッパーやヘブンズラッシュまでもが連続技として成立する。たまには使ってみる？
隼人：完全燃焼アタックの熱血腕立て伏せは、熱血風車より威力が低い。しかし、連続技に組み込んだ場合は、逆に熱血風車よりも威力が高くなる。

対戦攻略

焦らずにじっくりと攻めていくべし!

ラン

使える必殺技の数は少ないが……。フラッシュ攻撃の特性を活かしつつ、根性カウンターから大ダメージを狙っていけ!!

Text:伊勢猫

熱血コンボは出し切り

ランの基本技は攻撃スピードこそ遅くないが、リーチはかなり短め。中でも近距離戦で活躍する立弱Ⓟの短さは致命的で、熱血コンボもルート制限のおかげで〔強Ⓟ→強Ⓚ〕が存在しない。このため、基本となる熱血コンボは〔しゃがみ弱Ⓚ→立強Ⓚ→➡+強Ⓟ〕ルートになる。〔しゃがみ弱Ⓚ→立強Ⓚ〕までを1セットで入れておき、ヒットしていたら↙+強Ⓚからエアバーストへつなげるのが理想的だ。

とはいえ、近距離戦が得意なわけでもないので、できるだけしゃがみ弱Ⓚがギリギリ届く間合い(中間距離)をキープ。フラッシュ攻撃での牽制を主軸に、相手が攻めてきたところへ根性カウンターを合わせてうまく返していきたい。

根性カウンターについては、エアバースト始動技となる↙+強Ⓚ以外にコレといった攻撃はないが……それに見合った大ダメージを狙える。若干のリスクもあるが、相手の熱血コンボを先読みして積極的に狙っていかないと損だぞ!

ガードされているなら……強フラッシュ攻撃へ。段数を変えて根性カウンターを回避。

頻繁に根性カウンターを狙う相手には、しゃがみ弱Ⓚ×2の刻みも意外に有効だ!

攻撃の発生スピードは割と普通だが……当たればその見返りは大きい。狙っていくべし。

フィルム交換はジャンプ中に使うのが基本。相手のスキを見て、忘れずにやること。

空中フィルム交換

ランの生命線とも言えるフラッシュ攻撃は、6回の使用制限付き。この回数をリセットするフィルム交換は、地上で行なうと大きなスキができてしまう。そこで、オススメしたいのが空中入力。これなら地上入力と違ってスキが小さいので、相手をダウンさせなくてもフィルム交換が可能。

また、スーパーフラッシュ攻撃のみ例外的に使用回数がなくても使えるが、使用回数をリセットする効果はない。

連続技

●↙+強Ⓚ→ジャンプ〔弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ〕→〔弱Ⓚ→弱Ⓟ〕→〔弱Ⓚ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ〕→スーパーフラッシュ攻撃

エアバースト始動技からの連続技。ランはジャンプ強Ⓚから弱Ⓚに戻ることができるので、かなり高いダメージになる。根性ゲージがない場合には、最後のスーパーフラッシュ攻撃を〔ジャンプ➡+強Ⓟ→↙+強Ⓟ〕に変更しよう。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	フラッシュ攻撃	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	号外!	↓↙←+Ⓟ(空中可)
	フィルム交換	↓↙←+Ⓚ(空中可)
完全燃焼アタック	スーパーフラッシュ攻撃	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	突撃インタビュー	↓↙←↓↙←+Ⓟ

対戦攻略

なにごとも基本が大切よ

委員長

やはり一般生徒の宿命なのか、攻撃力の低さは死活問題に関わる。いかにして単発の大技を当てていくかがポイントだ。

Text:ももやん

ダメージの低さは機転でカバーしましょう

今時珍しいぶるまがポイントなのか分からんが、意外と人気の高い委員長。手数も多くていい感じのキャラなのだが、……欠点が一つ。ダメージ源に乏しいことだ。

完全燃焼アタック(演舞披露)まで連続技に組み込むことはできるが、肝心の演舞披露のダメージが低すぎるのである。よって、ダメージだけではなく、攻めを継続させる連係&連続技も重要になってくることを覚えてほしい。

攻めの起点となる技は、リーチのある↓+弱Ⓚ。立ち弱Ⓟ×2もいいのだが、間合いが離れていると弱Ⓟが空振りしてしまうので、あまりオススメできない。

↓+弱Ⓚからの連続技は、前号でも紹介した〔立ち強Ⓟ×2→➡+強Ⓟ〕←演舞披露か、〔立ち強Ⓟ→↙+強Ⓚ〕からのショートエアバーストが基本となる。

しかし、前号でも述べたようにダメージが低いので、他の連続技も考えてみよう。

一つは、ガードさせても有利な必殺技、紫電の型を組み込んだモノだ。最後を➡+強Ⓟ→紫電の型にし、紫電の型を少しタメてから発動させてみよう。連続技にはならないが、紫電の型をガードさせることができるぞ。

紫電の型をガードさせたら、投げ、しゃがみ投げ、弱Ⓟ、説教攻撃、2プラトンなどを狙ってみよう。有利な状況を活用して攻め続けるのだ。垂直ジャンプという選択肢も、なかなか有効だぞ。

もう一つは最後を➡+強Ⓚ→弱前方転身の型にして相手の背後を取る戦法だ。相手の受け身を取るタイミングによって、背後に回れないサムい場合もあるが、試す価値はある。背後を取ることに成功したら、背後から↓+弱Ⓚ始動の連続技を狙おう。

最後に、根性カウンターに使っていく技を挙げてみよう。オススメなのは、↙+強Ⓟだ。委員長の持っている技の中では、ダントツに攻撃発生が早いぞ。SAによる追加ダメージも忘れずに。

紫電の型を出すとき、少しタメるのがポイント。連続技にしないように注意しよう。

紫電の型から、2プラトンや投げなどを狙おう。垂直ジャンプや説教攻撃もオススメ。

膝で浮かして、前方転身で背後を取る。うまくいけばいいのだが……。

根性カウンターには、出番の少ない↙+強Ⓟを。攻撃発生の早さはピカイチだ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	疾風の型	↓↘→+Ⓟ
	昇龍の型	→↓↘+Ⓟ(タメ可)
	紫電の型	↓↘→+Ⓚ(タメ可)
	破岩の型	↓↙←+Ⓟ
	前方転身の型	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	演舞披露	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	説教攻撃	↓↘→↓↘→+Ⓚ

ゲー事典
ラン:根性ゲージがない場合は、ショートエアバースト始動技からの連続技の場合でもジャンプ強Ⓟから➡+強Ⓟ→⬅+強Ⓟへとつなげたほうが、総ダメージ量は高くなっていくぞ!
委員長:委員長にはAB始動技が存在しないので、AB連続技は当然なし。破岩の型を根性カウンターに使うと相手の背後を取って攻撃できる場合もあるので、試してみよう。

対戦攻略

アキラはレバー入れ攻撃が少ないかわりに、必殺技のバリエーションが多い。しっかりと把握しておこう。

Text：SHO

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	骸裡門	↓↘→+Ⓟ
	鳳撃襲	↓↙←+Ⓟ後　Ⓚ
	旋蹴舞	↓↘→+Ⓚ(3回まで可)
	放舞	↓↙←+Ⓚ
	破天連撃	←+Ⓟ後　ⓅorⓀ
完全燃焼アタック	気功塊	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	破の連舞	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	天の連舞	↓↙←↓↙←+Ⓚ
	破天　無影蹴	↓↘→↓↘→+Ⓚ

アキラのスタイル

多彩な技を持つアキラは、地上戦と空中戦の両方こなせる万能タイプだが、悲しいことにリーチが短いので通常技だけで押せるタイプではない。骸裡門、旋蹴舞、破天連撃をうまく組み込んで、相手のカウンターの的を絞らせないようにすることが大事だ。自分から攻めるときは、しゃがみ弱Ⓚ→↘+強ⓅでSAを狙うのが基本。↘+強ⓅはSA性能を持っている技だが、弱攻撃のあとにしかコンボが成立しないので注意しよう。完全燃焼アタックを狙う場合は、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→➡+強Ⓟ→破の連舞がいい。

地上戦では、下段攻撃のしゃがみ弱Ⓚから↘+強ⓅでSAを狙うのが基本となる。

根性カウンターを狙う

根性カウンターを狙うときに使う技は、↙+強ⓅでABを狙うのが基本だがリーチが無く、ほぼ密着状態からでないと空振りする危険性がある。そこで使っていきたいのが必殺技の放舞。ヒットしたらSAに持っていけるこの技は、突進力もあるので、多少離れた位置から使ってもOK。コマンドも簡単なので使いやすいはずだ。他に、ダメージは期待できないが姿勢が低くなる旋蹴舞(弱Ⓚ)はおすすめ。

打撃投げのような性質をもつ放舞は、根性カウンターに使うと効果を発揮する。

この技はガードされても自分が先に動けるので、攻撃の流れを変えるには最高の技だ。

完全燃焼アタックで根性カウンターを狙う場合、破の連舞が一番攻撃発生が早いので、当てやすいぞ。

破天連撃の使い方

←+弱Ⓟで発動する破天連撃は、様々なルートに派生する。おすすめルートは、ABに移行する弱Ⓟ→弱Ⓚと、下段攻撃でガードされても先に動ける弱Ⓚ→強Ⓚ。この2つを主軸に使い、たまに別ルートを使って連係に慣れさせないようにすること。全てのルートにディレイがかけられるので、うまく活用しよう。

破天連撃コンボルート

- ➡+弱Ⓟ
  - 弱Ⓚ
    - 強Ⓚ(下段)
      - 強Ⓚ
    - 強Ⓚ(中段)
      - 強Ⓚ(下段)
  - 弱Ⓟ
    - 弱Ⓚ
    - 弱Ⓟ
      - 弱Ⓟ

対戦攻略

熱血コンボの割り込まれやすさは、段数を変えることでフォロー。状況に応じた連続技の使い分けも、かなり重要だぞ!

Text：伊勢猫

しゃがみ弱Pが重要!

ザキの基本技は、弱・強攻撃ともにリーチが長く、熱血コンボのルートの自由度もかなり高い。しかし反面として熱血コンボのつなぎや、攻撃発生が他キャラにくらべると少し遅いため、根性カウンターで割り込まれやすいのが難点。多少リーチは短くなってしまうが……発生の早いしゃがみ弱Ⓟから、しゃがみ弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚを軸にしたバリエーションを考えよう。また、熱血コンボのつなぎが遅い分だけ、ボタン入力の受付時間も長いのでヒットチェックは意外に簡単。ガード&ヒットをしっかりと見極めて、リスクの低い破戒の鉄鎖や中段判定の眼光蹴りでキャンセルするか、連続技につなげるかを決めていこう。

さて、根性カウンターに使える攻撃に関しては、コマンド入力が簡単で発生もそれなりに早いショートエアバースト始動技の↘+強Ⓚがオススメ。これ以外では、弱眼光蹴りや必殺稲妻眼光蹴りなども割り込みに使っていけるぞ!

リーチは少し短いが、近距離戦では最速クラスの攻撃発生を持つしゃがみ弱Ⓟを使おう。

早い段階でヒットチェックしできれば、それだけ根性カウンターを狙われづらくなる。

根性カウンターを狙うのであれば、連続技も狙える↘+強Ⓚを使っていくといいぞ!

間合いさえ合っていれば、かなり使えるが……出がかりを潰されないように注意しよう。

孤高のプライド活用法

↓↘→+Ⓚ入力の構え中に追加コマンドを入力することで全4種類の蹴りを出せる孤高のプライドは、優れた牽制技。その中でおもに使っていくのは、↑+弱Ⓚと↑+強Ⓚ。前者はガードされてもこちらが有利で、後者は立ちガード不能という優れた攻撃なのだ。

リーチの長い強Ⓟをガードさせたあとなど、攻撃の出がかりを潰されづらい間合いからうまく使っていけば、対戦を有利に進めていけるぞ!

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	破戒の鉄鎖	↓↘→+Ⓟ(空中可)(強のみタメ可)
	毒蛇の鉄鎖	↓↙←+Ⓟ(強のみタメ可)
	眼光蹴り	↓↙←+Ⓚ
	孤高のプライド	↓↘→+Ⓚ
	天下掃腿	↓↘→+Ⓚ後　弱Ⓚ
	天井足刀	↓↘→+Ⓚ後　強Ⓚ
	本気(マジ)蹴り	↓↘→+Ⓚ後　↑+弱Ⓚ
	裏・本気蹴り	↓↘→+Ⓚ後　↑+強Ⓚ
完全燃焼アタック	必殺　電光鉄鎖	↓↘→↓↘→+Ⓟ(空中可)
	必殺　稲妻眼光蹴り	↓↙←↓↙←+Ⓚ

連続技

A：{しゃがみ弱Ⓟ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ→➡+強Ⓟ}→必殺稲妻眼光蹴り

B：↘+強Ⓟ→ジャンプ{弱Ⓟ→弱Ⓟ}×3→{弱Ⓟ→弱Ⓟ→強Ⓟ→強Ⓚ}→強必殺電光鉄鎖

Aは根性ゲージを使った、もっともダメージの高い連続技。Bはエアバースト始動技からの連続技で、ゲージがない場合は締めを➡+強Ⓚに変更していけばOKだ。

アキラ：AB発動時のは{弱×2→強Ⓟ}→{弱×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→気功塊。SA発動時は{弱×2→強Ⓟ→強Ⓚ}→気功塊。最後の気功塊を➡+強Ⓚで地面に叩き付けて起き攻めするのもいい。
ザキ：根性ゲージがあるかどうかで、連続技の使い分けが重要になってくるが……根性ゲージがない場合は、Aの➡+強Ⓟ部分をショートエアバースト始動技の↘+強Ⓚへと変更しよう。

対戦攻略

あなたは近づけるかしら……

霧嶋ゆりか

強力な連続技が見あたらないため、決定力に欠けてしまうゆりか嬢。受けるダメージを減らし、遠距離戦を挑め！

Text：ももやん

『燃えジャス』の基本とはちょっと違う？

『燃えジャス』の基本となる技、立ち弱Ⓟ。しかし、ゆりかの立ち弱Ⓟにはクセがあり、あつかい方を覚えなければ痛い目に遭うことは必至。

立ち弱Ⓟ×2はリーチもスピードもあり、前進するので使いやすいのだが、2発目の立ち弱Ⓟのあとの硬直が異様に長い欠点がある。ガードされれば、当然のごとく反撃を受けてしまう。ガードされたら続けて熱血コンボ（立ち弱Ⓟ3発目や強Ⓟなど）につなげるか、キャンセル必殺技でスキを軽減していこう。

しかし、立ち弱Ⓟにはヒット時のヒットバックが長いというメリットもある。立ち弱Ⓟがヒットしたのをじっくりと確認してから立ち強Ⓟなどを出しても、簡単につなげることができるのだ。立ち弱Ⓟが当たったら、慌てず騒がず立ち強Ⓟ→深淵のメヌエットにつなげていくように。

ヒットバックが長いので、キャンセル慈愛のレクイエムが連続技になるぞ。

弓のリーチを活かした戦術が勝敗を分ける

普段の立ち回りだが、スキの小さい必殺技がなく、熱血コンボも幅がせまいので、接近戦でゴリゴリ押していくことができない。ヒラヒラと逃げ回り、リーチを活かした闘い方を要求されるだろう。

ということで、基本の間合いは中距離。相手の攻撃の射程外まで離れよう。中距離から使っていけるのが、しゃがみ強Ⓟ。非常にリーチの長い下段攻撃なので、ヒット率はかなり高くなるだろう。ヒット時はそこから強深淵のメヌエットにつなげることも可能だ。ガードされたら強悲恋のセレナーデで攻撃しつつ、距離を取っていこう。

根性カウンター対策も考慮し、しゃがみ強Ⓟから必殺技だけでなく、レバー入れ攻撃も交ぜていくといい。←+強Ⓟは攻撃発生が遅いので連続技に組み込めないが、身を引くため、攻撃をかわす効果がある。また、ヒットバックが大きいので、ここから直接エアバースト（↘+強Ⓟ）につなげるということも可能だ。

とにかくゆりかの基本方針は、リーチを最大限に活かして闘うこと。↘+強Ⓟなどもリーチがあり発生も早いので、中距離や根性カウンターなどに使っていこう。

下段攻撃では最高のリーチを持つ、しゃがみ強Ⓟ。中距離から単発で使っていこう。

←+強Ⓟはヒットバックが長いので、直接エアバーストにつなげることも可能だぞ。

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	悲恋のセレナーデ	↓↙←+Ⓟ（空中可）
	魅惑のワルツ	↓↘→+Ⓟ
	深淵のメヌエット	→↓↘+Ⓟ
	落日のララバイ	↓↙←+Ⓚ
完全燃焼アタック	冥府のノクターン	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	慈愛のレクイエム	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	死呼ぶロンド	↓↘→↓↘→+Ⓚ（空中可）

対戦攻略

ゴリゴリ固めてやるぜ!!

エッジ

高性能な立ち弱Ⓟのおかげで、強力な攻めを展開可能だ。ヒット確認などの状況判断力を身につけて、最強の座を狙おう。

Text：若人

立ち弱Ⓟで押し連続技を狙え!!

冒頭でも述べたとおり、エッジの立ち弱Ⓟは非常に性能が高い。まず第一に、前進しながら攻撃していることがその理由だ。また、ガードされても有利な状況を維持できるのも、その性能の高さを裏付ける理由となっている。

さらに、連続技として強攻撃へつなげられることも強さのひとつ。ヒット確認をして、強力な連続技を叩き込めるというわけだ。

近距離戦では、この立ち弱Ⓟの性能を最大限に活かし、2発ワンセットで出して押していく。ヒット時には、｛～立ち強Ⓟ→↘+強Ⓚ｝→ジャンプ｛弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓚ｝の連続技を叩き込み、ガードされていたら立ち弱Ⓟ（2発目）で止めて、攻勢を維持しよう。このあとの選択肢として有効なのが、再度立ち弱Ⓟ×2。このほかにもガードで固まる相手には、立ちorしゃがみ投げ、もしくは中段攻撃（→+強Ⓚ）などで崩していくといいだろう。

中距離では、飛び道具系必殺技の裏斬りを駆使して牽制する。追加入力や対空裏斬りを織り交ぜると効果的だ。

なお、エッジは接近戦が強いので、無理に中距離で闘う必要はない。だが、間合いを問わずに闘えるのもエッジの強み。状況や相手キャラに応じて戦術を変えていこう。

中距離戦をこなせるのも、エッジの強さの要素。裏斬りを駆使して、牽制しよう。

ガードされても有利！　立ち弱Ⓟ×2で押し、ヒットしていたら連続技を決めよう。

基本連続技を再チェックしつつ……

エッジが対戦中、頻繁に決めることになる連続技は……、

●｛立ち弱Ⓟ×2→立ち強Ⓟ→↘+強Ⓚ｝→ジャンプ｛弱Ⓚ×2→強Ⓟ→強Ⓚ→→+強Ⓚ｝

これを、～ジャンプ強Ⓟ→弱裏斬り×2→空中投げとつなげると、受け身を取って、2発目の弱裏斬りをガードした相手に空中投げを決められる。確定ではないが、大ダメージを与えられるので、余裕があったら狙ってみよう。

ジャンプ強Ⓟ→弱裏斬りを決めて、即座に次の弱裏斬りへ。これをガードさせたあと…、

空中投げを狙ってみよう。相手がガードで固まっていれば、ほぼ確実に決められるぞ。

COMMAND

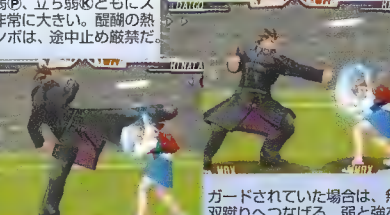
	技名	コマンド
必殺技	裏斬り	↓↘→+Ⓟ（空中可）
	対空裏斬り	↓↙←+Ⓟ
	罵倒	↓↘→+Ⓚ
	破壊	↓↙←+Ⓚ（空中可）
完全燃焼アタック	壮絶な裏斬り	↓↘→↓↘→+Ⓟ（空中可）
	血祭り	↓↙←↓↙←+Ⓟ

ゲー事典
ゆりか：ゆりかの新しいAB連続技は、ジャンプ弱Ⓚ×6→｛強Ⓟ→強Ⓚ｝→死呼ぶロンド。ゲージを使わない場合は、最後を→+強Ⓟ→→+強Ⓚとつなぐことも可能だぞ。
エッジ：上で解説している空中連続技からの空中投げは、相手の受け身の取り方などによっては決まらない。だが、空中投げ失敗時に出る技は弱Ⓟ。リスクはほとんどないぞ。

対戦攻略

石動 岩

根性カウンター乱れ鉄砲突きで相手の攻勢意欲を削ぎ取り、強力な連続技を決めて叩きのめす。これが岩の基本戦法だ。

Text：若人

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	鉄砲突き	⬇⬊➡+Ⓟ(強のみ2回可)
	柏手破り	➡⬇⬊+Ⓟ
	ぶちかまし	⬇⬋⬅+Ⓚ
	大嵐	➡⬊⬇⬋⬅+Ⓟ
	岩石砕き	空中で⬇⬊➡+Ⓚ
	大旋風	空中で⬇⬊➡+Ⓟ
完全燃焼アタック	乱れ鉄砲突き	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
	噴火山	⬇⬋⬅⬇⬋⬅+Ⓟ
	雪崩落とし	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

まずは未紹介の必殺技を解説

柏手破り／いわゆる猫だまし。しゃがみ強Ⓟなどから連続技になる。強はヒット時によろけを誘発するものの、そこからの連続技は存在しない。強ヒット後は立ちorしゃがみ投げで2択を迫るのが定石だ。

荒波四股／四股を踏むようにして中段攻撃を繰り出す。強のみ追加入力が可能だ。熱血コンボから連係させよう。

岩石砕き／空中必殺技。弱は百貫落し、強は頭突きで攻撃する。強が地上の相手にヒットした場合は、気絶を誘発。そこから連続技を狙うことも可能だ。ただし、ガードされたときのスキは非常に大きい。

岩石砕きヒット時は、気絶を誘発できる。乱れ鉄砲突きなどで、すかさず追撃しよう。

スピードの遅さはパワーでカバー

岩は攻撃スピードが遅いので、自分から攻め立てることは難しい。ゲージがある場合、根性カウンター乱れ鉄砲突きでダメージを奪っていこう。

これで相手の戦闘意欲を削いだら、前号で紹介したしゃがみ弱Ⓟ×2→しゃがみ強Ⓟ→強ぶちかましからの連続技を狙っていく。しゃがみ弱Ⓟは2発ワンセットで出してヒット確認してつなぎ、ガード時は途中止めでなく、スキの小さい鉄砲突きにつなげたい。

また、しゃがみ弱Ⓟ×2からしゃがみ強Ⓚor荒波四股で二択を迫るのも意外に有効。ガードがちな相手に狙おう。

根性カウンター乱れ鉄砲突きが岩のメインダメージ源。ゲージはすべてここに費やせ。

ショートエアバーストから2択を狙う!!

連続技は、前述の強ぶちかましを使ったものがメインだが、ショートエアバーストを絡めたものも見逃せない。

●⬊+弱Ⓟ→ジャンプ弱Ⓚ×2→強Ⓟ→⬇+強Ⓚ

これは、最後の⬇+強Ⓚで相手より先に着地できるため、空中の相手に対して選択を迫れるのだ。有効な選択肢は、昇りジャンプからの大旋風or雪崩れ落とし。受け身を取る相手に対して決められるぞ。

⬊+弱Ⓟから連続技を叩き込み、締めを⬇+強Ⓚに。これで相手より先に着地できる。

このあと即座にジャンプして、登り大旋風or雪崩れ落としとジャンプ弱Ⓚで二択を迫ろう。

対戦攻略

風間 醍醐

技のつなぎが遅い醍醐は、根性カウンターが天敵。割り込まれにくい連係を、いかにして組み立てるかが最大のポイントだ。

Text：若人

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	無双突き	⬇⬊➡+Ⓟ(強のみ3回可)
	無双裏拳	➡⬇⬊+Ⓟ
	大地突き	⬇⬋⬅+Ⓟ
	無双蹴り	⬇⬊➡+Ⓚ
	気功塊	空中で⬇⬊➡+Ⓟ
完全燃焼アタック	真・無双正拳突き	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ
	真・漢の背中	⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓚ
	硬気功塊	空中で⬇⬊➡⬇⬊➡+Ⓟ

醍醐の生命線!? 無双蹴りについて

戦術面の解説に入る前に、前号紹介できなかった無双蹴りについて少し触れておこう。

無双蹴りは弱が2発、強が3発の連続回し蹴り。強無双正拳突き×3より威力は劣るが連続技に最適だ。また、攻撃密度が濃いため、根性カウンターにつぶされにくいという利点がある。スキに関しては弱、強ともに反撃を受けてしまうレベルだが、強の3発目を意識させることで、弱は反撃されにくい。逆に、弱に対して反撃を狙う相手には、強の3発目を当てることが可能。使い分ければ、反撃の的を絞らせないようにできるぞ。

強無双蹴りの3発目は相手を吹き飛ばす。ダッシュで追いかけて、攻め立てよう。

一撃のパワーにすべてを賭けろ!!

醍醐は全体的に技のスピードが遅く、熱血コンボのつなぎも遅い重量級キャラクター。攻撃発生の早い技で根性カウンターを狙われると痛い目を見ることになるので、まずは根性カウンターで割り込まれにくい連係を知ろう。

その連係とは、〔立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ〕の熱血コンボ。このほかにも中距離から「差し込む」技として、しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟも有力だ。立ち弱Ⓟや立ち弱Ⓚの途中止めはスキが大きいので、常に立ち強Ⓟまで出していき、ヒットしていたら連続技を叩き込み、ガードされていたら無双蹴りにつないで、割り込まれないようにしよう。

連続技は前号でも紹介した、〔~立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ→➡+強Ⓟ〕→強無双突き×3が高威力でオススメ。ゲージがあるときには、真・無双突きにつないでしっかりとダメージアップを計ろう。ガード時に出す無双蹴りは、前述の通り弱と強を使い分けて、反撃の的を絞らせないようにするのがポイント。最初は弱をメインにし、相手が反撃を狙うようになってきたら、強を使っていくようにしよう。

しゃがみ弱Ⓚはリーチが長いので牽制に最適。立ち強Ⓟへつないで、連続技を狙おう。

立ち弱Ⓟ、立ち弱Ⓚともにスキは非常に大きい。醍醐の熱血コンボは、途中止め厳禁だ。

ガードされていた場合は、無双蹴りへつなげる。弱と強をしっかり使い分けていこう。

ゲー事典
岩：ショートエアバースト始動技の⬊+弱Ⓟは、スキの大きい技をガードしたあとに根性カウンターから狙うのが基本。一応、しゃがみ弱Ⓟ単発からも連続技になるので覚えておこう。
醍醐：⬊+強Ⓟ→〔ジャンプ弱Ⓟ×2→ジャンプ強Ⓟ〕×2→〔弱Ⓚ×2→強Ⓟ〕→強気功塊。この連続技は前号紹介したものより、わずかだがダメージアップしているので、狙ってみよう。

対戦攻略

一撃必殺で相手を仕留めろ!!

島津 英雄

地上連係からの島津流 真・実直拳にこだわり続けるか、多くの技を駆使して相手を翻弄するか。島津流の真価が今問われる。

Text：がっちん

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	正波拳	↓↘→+Ⓟ(空中可)
	対空正波拳	↓↙←+Ⓟ
	実直拳	→↓↘+Ⓟ
	真円脚	↓↙←+Ⓚ
	雷鋭蹴	空中で↓↘→+Ⓚ
完全燃焼アタック	島津流 正波拳	↓↙←↓↙←+Ⓟ
	島津流 真・実直拳	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	島津流 雷影蹴	空中で↓↘→↓↘→+Ⓚ

もちろん狙うは島津流 真・実直拳

英雄は、地上での立ち回りに少々苦労することになる。

レバー入れ攻撃の→+強Ⓟは、吹っ飛ばし効果があるため、必殺技、完全燃焼アタックにつなげることはできない。また、←+強Ⓟ、←+強Ⓚも、双方中段攻撃であるため、キャンセルがかからないのだ。

そのため、地上戦で連続技を狙うのであれば、〔立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ〕か、〔しゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟ〕から島津流 真・実直拳を狙うことになる。後者は2段攻撃で段数が少ないため、少々ヒット確認が難しい。無理せず強の真円脚へとつないでもいい。

地上で技がヒットしていれば英雄のペース。すべて島津流 真・実直拳につなげ。

しゃがみ弱Ⓚからの派生で揺さぶる

下段攻撃始動の熱血コンボは、いろいろとバリエーションを用意しておきたい。

ひとつはしゃがみ強Ⓟにつなげて相手を空中に打ち上げる。追加ダメージが狙えるので有効だが、完全な決め打ちの行動となる。そのため、ガードされたときに攻めが続かないのが難点。もうひとつは、しゃがみ強Ⓚにつなげるもの。しゃがみ弱Ⓚから連続ヒットし、ダウンを奪えるのが強み。また、しゃがみ強Ⓚはリーチもあるので、単体で使用しても悪くはない。大きなダメージは奪えないが、相手の起き上がりなどに狙ってみよう。

しゃがみ強Ⓚは地味ながら有効。うまく連係のバリエーションに交ぜていきたい。

相手に的を絞らせないように工夫する

相手のガードを崩すには、どのような連係を組み立てればいいか？ 中段攻撃は2つあるが、どうしても単発になってしまうため、決定的な打開策とはなりにくい。この際、中段の攻撃は忘れて、下段の打撃技としゃがみ投げを使って攻め立てていくといい。

なお、根性カウンターを狙われていそうなら真円脚を使う手もあるが、見極められると逆に真円脚を狙われることになる。一応、弱と強の使い分けや、完全燃焼アタックを出し切るといった選択肢もあるが、完全に読み切った場合のみ有効といえる。

ガードでもたまに真円脚を使ってみる。根性カウンターを出すか待つかの読み合いに。

対戦攻略

昇天切開からエアバーストを狙え!

水無月 響子

響子には、インストラクションカードに載っていない必殺技が2つある。今月は、それらを組み込んだ戦術を紹介しよう。

Text：善之字元帥

COMMAND

	技名	コマンド
必殺技	触診	↓↘→+Ⓟ後 Ⓚ連打
	出席確認	↓↙←+Ⓟ
	回診	↓↙←+Ⓚ(空中可)
	昇天切開	→↓↘+Ⓚ(空中可)
	片翼の構	↓↘→+Ⓚ
	伸身	←+ⓀⓀ
完全燃焼アタック	死の介護	↓↘→↓↘→+Ⓟ
	天獄への階段	↓↘→↓↘→+Ⓚ
	奈落への補導	↓↙←↓↙←+Ⓚ

隠し必殺技解説

昇天切開／ヒット時に相手を浮かせる性質を持ったヒザ蹴り。弱はヒットさせると相手がしばらく受け身不能のため、すぐにジャンプすればエアバーストまで確定。強は受け身こそ取られてしまうものの、続けてボタンを入力することでカカト落としへと派生する。

伸身／前方に大きく宙返りしつつ、相手を踏みつける必殺技。うまく使えば、相手の背後に回ることも可能だ。

昇天切開はあらゆる局面で活躍する必殺技。弱・強の使い分けもマスターすること。

移動技として活用したい伸身。熱血コンボをキャンセルして出すと幻惑効果が高い。

熱血コンボの組み立てかた

響子の熱血コンボは、〔立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ〕と出して、キャンセル強・昇天切開へつなぐのが基本。

この連係は、相手が昇天切開に根性カウンターで反撃しようとしても、カカト落としで潰せるのが強みだ。もしも、相手が立ち強Ⓟや立ち強Ⓚに根性カウンターを狙ってくるようなら、こちらも熱血コンボ部分の段数を減らして対応しよう。また、さらに上を目指すなら、熱血コンボ部分がヒットしていたときには、弱の昇天切開(からのエアバースト)や、奈落への補導へと切り替える練習もしておきたい。

相手が強の昇天切開に根性カウンターをかけてきても、高い確率で潰すことができる。

改良版連続技

今回紹介するのは、熱血コンボからの連続技に弱の昇天切開を組み込んだものと、改良版のエアバーストだ。

●連続技①：〔立ち弱Ⓟ→立ち弱Ⓚ→立ち強Ⓟ→立ち強Ⓚ〕→キャンセル弱・昇天切開→ジャンプ→〔弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ〕→キャンセル回診×3

連続技②：↙+強Ⓟ→ジャンプ→〔弱Ⓚ→弱Ⓚ〕×2→〔弱Ⓚ→弱Ⓚ→強Ⓟ→強Ⓚ〕→キャンセル回診×3

①の連続技は、前回紹介したものよりやや威力は落ちるが、ゲージを使わないものとしては合格点である。ジャンプ後の弱Ⓚをなるべく早く当てないと、回診の3回めで落としやすいことに注意しよう。

②の連続技は〔弱Ⓚ→弱Ⓚ〕をきざむタイミングが難しい。最初の1セットはできる限りゆっくりつなぎ、以降は最速でつないでいくことがポイント。他キャラのような派手さはないものの、地道にダメージを稼げる。

ゲー事典

英雄：手っ取り早くダメージ効率を上げていくには、やはりしゃがみ弱Ⓚ→立ち強Ⓟからの島津流 真・実直拳だ。従来の格闘ゲームより断然ヒット確認がしやすいので、マスターしよう。

響子：前号で紹介した熱血コンボ→奈落への補導の連続技は、相手がしゃがんでいると決まりにくいことが発覚。しゃがんでいる相手に対しては、天国への階段で代用しよう。

読者参加型燃えジャス支援楔集部
燃ジャースコンバッション

Text：デョネ校脱腸生徒会

第四話 燃ジャースコンビーフじゃなくて、の巻

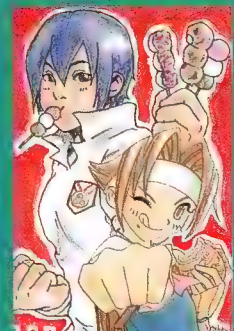
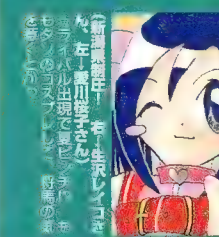
―校長先生の挨拶―
皆さんに悲しいお知らせがあります。なんと今回は、誌面の都合で、燃えジャス投稿スペースが1／3という憂き目に(泣)。この苦しみを乗り越えてこそ、真の燃えジャスファンといえなくもないが……。次号は1P復帰予定なので、投稿よろしく！

今回だけミニ燃ジャ イラストレーション日本制圧同好会

（秋田県制圧！　寂しがり屋の絆さん＆夏みかんさん）
☆ヒトアツカイしてくれ……。『保健室の先生にはげまされて出しました』と裏書きはいい話。

（鹿児島県制圧！　ちか君）
☆君の成績は輝いているか……。

（香川県制圧！　イカタミ……さん）
☆なんでやねん！　お嬢様が、今すごいことに！

（愛媛県制圧！　モリヒロミさん）
☆花には水を、美少女には愛を。

（外道高校焼却炉　ERIさん＆裕木康隆君）
☆合作テーマは「燃ゆる」。男子禁制の甘味部なのです。

（新潟県制圧！　右→生沢レイコさん、左→愛川桜子さん）
☆ライバル出現で夏ピンチ!?　セタソのコスプレ……

燃えジャス 開発生徒会通信

今月からスタートした「開発生徒会通信」。開発者に『燃えジャス』にまつわるさまざまな質問をぶつけてみよう！　というコーナーなのジャ！

第一回　伊津野 英昭さん
（燃えろ！ジャスティス学園ディレクター）

伊津野　私立ジャスティス学園の続編に手をつけ始めたのは、丸3年前でした。その頃はまだPS版熱血青春日記の企画もなく、すんなりPS1.5基板を使っての続編制作のつもりでした。

その後、熱血青春日記を作ることになり、熱血青春日記2を作ることになり、パワーストーン1＆2を作ることになり、PS版ジョジョを作ることになり、CAPCOM vs. SNKを作ることになり……、しばらく棚上げになっていた時期がありました。

本格的に制作に入ったのは、99年の初夏の頃でした。そのころすでにハードの情勢も変わっており、格闘ゲームも自社からたくさんリリースされてネタ的にかぶるものが多く、大幅に企画変更しなければなりませんでした。

3年前の企画書を引っぱり出してビックリしたのですが、当時の企画書では3プラトンの企画はなく（ハード性能の都合?）、プレイヤーのリアルタイム交替（vs.シリーズ?）、ドラマチックバトル制の採用（2対1リアルタイムバトル）などがありました。設定的にはジャスティス学園のライバル学園「イービル学園」なんかも登場していました。

もし、1作目のあとすぐに本作を作っていたら、全然違うゲームになっていたかもしれませんね。

伊津野　カプコンから、「ストII」「バイオハザード」に続くムーブメントを起こせるようなゲームを出したいと思います。アーケードで出せればいいですねぇ。

伊津野　「燃えるシチュエーション！」いろんな燃えるシチュエーションを考えましたよ！

伊津野　タイトルの由来はテーマと、最終ステージで炎上するジャスティス学園から決まりました。しかし、最終的な決定までには、紆余曲折が……。
・私立ジャスティス学園2～燃えろ青春ド真ん中～
・私立ジャスティス学園3
・私立ジャスティス学園V
・熱血ジャスティス学園
・私立ジャスティス学園～青春スクランブル～
・くたばれ！ジャスティス学園
・戦え！私立ジャスティス学園
・さらば私立ジャスティス学園
・帰ってきた私立ジャスティス学園
……やっぱり「燃えろ！」ですかねぇ。

伊津野　見た目！　ストーリーモードの凝りっぷり！　より熱くなった対戦！

伊津野　各校のストーリーに、必ず燃えるところを詰め込んでいます。特に、第4話以降のストーリー分岐後などは、全パターンプレイしてもらいたいですね。

伊津野　2プラトン返しで、仲間キャラが助けにくるという企画があがった時点で「画面上に4体出せるね」ということになり、自然発生的に生まれました。今度は学校攻撃だ！　ってな感じで……。

伊津野　前作では見た目のインパクトはありましたが、HIT後の駆け引きがボタン連打だけだったので、もっと駆け引きの部分が欲しいということで始めました。

当初は、画面を分割して一方では2プラトン続行中、一方で残りの仲間たちが闘う予定でした。

伊津野　新キャラは、すべてストーリー上燃えるシチュエーションに必要な要素を挙げて、その要素にマッチするようにデザインされていきました。

没キャラの中では、用務員のオジさんや、書道部、卓球部、バスケ部などが最後のほうまで残っていましたね。詳しくは次回のえだやんに答えてもらいましょう。

最新ハードで実現した、燃えるシチュエーションの裏にも、さまざまな紆余曲折が隠されていたのね……。

伊津野　前半はプレイヤーのパラメータ上げに徹したほうがいいですね。そうしないと、せっかく集めた単位を後半で全部敵に奪われてしまいますよ。

必殺技は、気に入った技がたまたまルーレットの目が出たときに手に入れていく程度で十分集まります。後半は単位集めに集中して、ビンゴを狙っていって下さい。また、常にパートナーを付けておくようにしないと、戦闘で不利になるので気を付けて下さい。

そして、やっぱり強いキャラを作るには、最終的にボードゲームで勝たないといけませんのでそこをお忘れないように。

伊津野　ストーリー的な構想は何となくできています（まだ秘密ですけど）。ゲーム的には「燃えジャス」が前作から順当な進化をしていますので、3作目は劇的にゲームが変わるような新システムを入れてみたいですね。

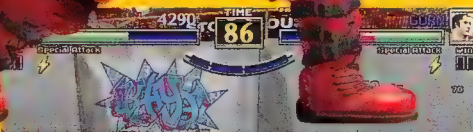
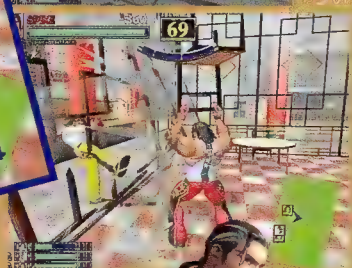
多人数通信同時プレイとかどうですか？　念願のリアルタイムフレキシブルツープラトン（スリープラトン）をやってみたいです。

伊津野　なんでもヤル気！
じゃあ次回えだやん（オフィシャルイラスト、キャラデザイン担当）よろしく！

ジャスティス生徒会名簿

●名前：伊津野 英昭　●役職：ディレクター　●担当パート：企画、ディレクション　●担当作品経歴：ストリートファイターZERO、スターグラディエイター、私立ジャスティス学園、パワーストーン＆2、CAPCOM VS. SNK　●出身高校：奈良女子大学附属高校　●高校生時の所属部活動：テニス部　●学生時代、何になりたかったですか？：メーカーの技術開発者

ブリーフィング 燃ジャ燃ジャ
熱血かました燃えジャス投稿随時募集中！：宛て先は〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンターブレイン アルカディア編集部「燃ジャっぽい髪型で」係まで。
2月末売り号だから、定番のバレンタイン（終わってるっつの）、卒業入学式ネタなどが学園物していていいですな。メールでの投稿は、sp_moja@arcadiamagazine.com まで。

最後に生き残るのは誰だ！
ディーゼルタウンが
三たび戦場と化す!!
最大4人までの
バトルロイヤルが実現！
HIKARU
「チームスパイク」を迎え撃つ新チーム4人。そのうちの1人が判明！その名は……HIKARU!!
新キャラも参戦！
チームスパイクの対抗勢力が登場!!
SPIKERS' BATTLE™
いまだに根強いファンも多い『スパイクアウト』シリーズの最新作が来年春に登場予定!! 内容は一転、プレイヤー同士の生き残りを懸けた闘いだ。本邦初公開！ 期待の『スパイカーズバトル』新着映像をご覧あれ！
ジャンル：通信対戦格闘アクションゲーム
ハード：NAOMI
開発度：70%
稼動時期：2001年春（予定）
Original Game ©SEGA,1998
©SEGA/AMUSEMENT VISION,LTD.,2001
WHAT'S NOW? SPIKEOUT
最大4人までの通信プレイが可能な協力型アクション。多彩な打撃や投げ技、空中コンボを駆使して、敵を倒していく。新しい通信の形を提示した、現アミューズメントヴィジョンの意欲作。発売は98年。
現在はバージョンアップ版の『ファイナルエディション』が主流。コアなファンも多し。
ゲー事典
去る11/25(土)～26(日)の2日間に渡り「新宿西口スポーツランド」にて『スパイカーズバトル』のロケテストが行なわれた。あくまでロケバージョンという断りを入れたうえで、そのときの内容を紹介しよう。まず、使用可能キャラは従来の4キャラに加え、HIKARUとGORNの計6キャラ。4人対戦を繰り広げ(4人に満たなければCPUが担当)、<→次ページへ>

スパイク新次元！ 今度は対戦で勝負!!

ゲームシステムをガラリと変え、バトルロイヤルという形式になって帰ってきた「スパイカーズバトル」。これまでのような「パターン」や「誘導」という概念のない、新しいスパイクの世界が今後スパイカーズの常識となる。

新キャラの「HIKARU」は写真から判断すると、中国拳法らしき格闘スタイルを持つキャラのようだ。写真の中にいる「GORN」も新キャラの一人と見られる。具体的な動きや技、他のキャラクターにゲームシステムの詳細など、気になることは山ほどある。完成が待ち遠しい。

今まで心強い仲間だった者たちと闘うことに……。位置取りや切り込み方など、考える要素は多そうだ。

ゲー事典 <→続き>最後まで生き残った1人がラウンド勝利。2本先取で勝ち残りというものだった。タイムオーバー時は、残りライフ量ではなくスコア勝負。待ちプレイ対策（？）として、「一定時間シフト移動を続けると、スコアがものすごい勢いで減っていく」というシステムもあった。また、ダウン時にSPを消費して受け身を取ることも……。これからどうなる？

GameWave DVD
VOL.4
全国書店にて
780円！
絶賛発売中!!
ゲーム映像120分MAX大・大・大収録！
プレイヤー至上主義！ゲーム映像満載！
ハードの垣根を越えて、すべてのプレイヤーに捧げるゲーム映像満載のDVD-ビデオ。アーケード専門誌"月刊アルカディア"のライター陣も、華麗なテクニックを披露してくれている。思わずうなる超絶プレイの連続だッ！
これは雑誌ではありません。DVD-ビデオです！
お問い合わせ先：〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
電話(03)5433-7850 株式会社エンターブレイン
テクニックは観て盗め！
生きたプレイがここに在る！
ゲーセンでも役立つ！
お得なテクニック満載！
映画「FINAL FANTASY」
～現在製作中～
鬼武者
プロデューサー
稲船 敬二氏
ナムコ
風のクロノア2
データディレクター
小林 毅氏
ファイナルファンタジー
浜さん光の
すげぇーイイ話！
風のクロノア2
UFC
鬼武者

ARCADIA NEWS CUP

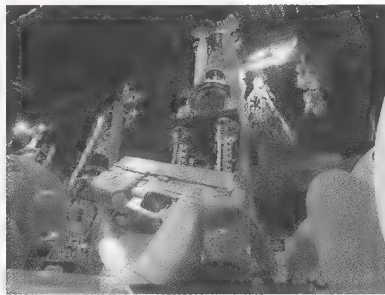
BRAND NEW UPDATES

EVENT

ガンバリィーナ★メディア対抗戦開催！　優勝は……エッ？

12月7日の真珠湾奇襲の前日、渋谷の中華料理屋「点心酒屋」で、ナムコ主催による「ガンバリィーナ」メディア対抗戦が行なわれた。「何で中華料理屋で『ガンバリィーナ』？」と誰もが思うところだろう。アルカディア編集部一同そう思った。その理由は、なななな何と!!　「点心酒屋」はナムコINTI渋谷と同じビルにあったからなのだ！　筐体の運搬が楽だったんですね（ナムコ販売促進部の田中さんが、中華を食いたかったとの説もアリ）。

当日は12誌が参加。優勝賞品の「黄金のガンコン」を得るため、腕を競った。……で、結果なのだが、優勝をさらったのは当然我々アルカディア……、ではなく何と業界誌のコインジャーナル!!　凄く意外な伏兵（影の実力者？）が潜んでいたのだ。アルカディア代表ぎらり屋はルールを把握せず、特攻して一回戦敗退。が、敗者復活で特別賞受賞でした。優勝者をトトカルチョしていたナムコ販売推進課では、大損をした人ばかりだったとか…。ちなみにエンターブレイン勢からは4人という人数が参加出していたにも関わらず、最高がファミ通PSの3位という散々な結果に終わった。今後は、奮起を期待したいところである。

しかし、中華料理があんなに出るんであれば、朝飯抜きで取材に行けばよかった。残念。ナムコさん、またよろしくお願いします!!

これが黄金のガンコン。きらびやかである。
モノクロページで説明するのも何ですが……。

RELEASE

『ギルティギア ゼクス』全国大会決勝＆コンボビデオ情報！

●『～ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001春～』開催！

8月下旬から12月中旬にかけて、全国各地で予選大会が行なわれた『GGX CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-』。その決勝大会の開催日および会場が決定した。このイベントは『～ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001春～』と銘打たれ、決勝大会のほかにコスプレ大会、コミックサークルや物販ブース（サミー商店ほか）の出展、DC版『GGX』勝ち抜きなど、まさにお祭りといった内容で開催される。入場には前売りチケットが必要となるので、忘れずにゲットしておこう。

【日程】 2001年2月11日(日)　開場9：30 開演10：00 終了18：00
【会場】 池袋サンシャインシティ文化会館2F D-2・D-3（ホール）
【入場料】 前売り入場券¥1,050（税込）限定2,500枚（当日券販売なし）
【チケット販売方法】 2001年1月9日（火）より「チケットぴあ」にて

主催：サミー（株）　協賛：（株）サミーアミューズメントサービス
協力：（株）セガ　（株）セガ・アミューズメント東京はじめ系列各社　ARCADIA
企画：アークシステムワークス（株）　運営：サミー（株）　（株）アクアルージュ　ドリームキューブ（株）

●サミー＆アークシステムワークスオフィシャル『GGXアーケード版超絶コンボビデオ集（仮）』発売決定！

（株）アクアルージュより、アーケード版『ギルティギア ゼクス』の超絶コンボや裏技を収録したビデオが発売される。プレイ担当は、アルカディア編集部のライターMVP＆若人＋町田のゲームセンター「ビートライブ」のTOPプレイヤーなので、内容は折り紙つき。加えて、付随の解説書（A4版80ページ！）では、MVP＆若人がビデオ内容およびゲームシステムを詳しく解説。これは買うしかない！

【発売日】：2001年1月25日（木）予定　【価格】：¥3,150（＋送料¥700）
【内容】：60分ビデオ＋80ページの解説書
【販売形式】：ビートライブホームページ（http://www.beat-tribe.com/）の通信販売コーナー、およびビートライブの店頭にて販売。

『ギルティギア ゼクス』公式サイト　http://www.GuiltyGearX.com/

NEWS

『電脳戦機バーチャロン フォース』発表!!

本誌校了を目前に控えた12月某日、一本の電話が編集部に飛び込んできた。声の主はヒットメーカー広報の笹原氏……。話の内容は「明日必ずヒットメーカーのホームページを見てほしい」ということだった。

明くる日ホームページを覗いてみる。すると、何やら謎めいたキーワードとともに、カウントアップの映像が流れていく。そして……「CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON "FORCE"」の文字。こ、これは『バーチャロン』の新作を意味するのか!?　我々は事実関係を確認すると同時に、笹原氏から以下のようなコメントをいただくことができた。

出ます、出ます、出ます！　あの続編が！　ついに！「いろんなバージョンばっかり出してんじゃねえ！」とか「ホントに作ってんのか？」とか言われ続けたバーチャロンの新作が！　今度は2on2！　タイトルは『電脳戦機バーチャロン フォース』!!　開発度は"29.6%"!!…もうしばしお待ちください。

新機体はいるのか？　そして、2on2とは？　読者諸兄も、気になることは山ほどあるだろう。しかし、もうしばらく待っていてほしい。本作の情報については、次号で詳しくお伝えすることを約束する。

映画『スターウォーズ』を観た人なら分かると思うが、「FORCE」は、「（精神の）力」を意味する。

『4番目は力……』韻を踏んだキャッチが、映像の最後に流れる。下記URLをチェックせよ！

【ヒットメーカーホームページURL】
http://www.hitmaker.co.jp/home.html

ススムくん、今度はクラブイベントで活躍

EVENT

ナムコが、ミスタードリラー・ススムくんのキャラクター展開戦略の一環として12月2日、渋谷club asiaで行われたクラブイベント「ユーマノイドタイフーン」に参加。『ミスタードリラー2』と、家庭用『ミスタードリラー』の無料設置を行った。国内の有名DJ・VJが集まったこのイベント、たくさんの来場者で歩くのも困難なくらいの大盛況のうちに幕を下ろした。

特に家庭用「ドリラー」で1000mモードをお客さんにクリアしてもらい、『ドリラー2』のスロットリンクにメモリーカードを差して、隠しステージの北極ステージが出現したときには、多くの拍手が巻き起こるという盛り上がりようだった。そしてイベント終了時には、1000mモードを最も速いタイムでクリアしたプレイヤーに、PS2用ソフト『MotoGP』がプレゼントされた。さらにサブフロアでは、80年代からのナムコのテレビCM映像とDJの競演が行なわれるなど、クラブとナムコゲームのコラボレーションが実現した。なお、このイベントにはセガも協力、『シャカっとタンバリン！』の無料設置を行なっていた。

ナムコは今後も、ススムくんを様々なカルチャーとコラボレーションさせるなどの多様なキャラクター展開をして、アミューズメントスペースへの顧客の呼び込みを図っていくそうだ。

渋谷の「club asia」で開催されたイベント「ユーマノイドタイフーン」。約800人もの来場者があったのだ。

DC版『セガテトリス』発売記念メディア対抗戦 アルカディア優勝!!

REPORT

去る12月1日、DC版『セガテトリス』の発売（11月23日／2800円）を記念してメディア対抗戦が行なわれた。この大会はネット対戦で行なわれ、DC専門誌や開発元のワウエンターテイメントから選ばれたメンツが、トーナメント形式で熱い戦いを繰り広げた。アルカディアからはライター・京城が参加、なんとなんと開発元等をおさえ見事優勝！　賞品のDC本体とスターターセットやソフト数本を勝ち取ったのであった。DC版ではチャットも楽しめ、大会終了後の出場者によるチャットで、相手側から「アルカディアさんは、まるでCPUみたいに積むのが早いですね」と妙な（？）ほめられかたをしていた。

セガテトリスの対戦では、消したライン数によって様々な攻撃を相手側に送ることができるのだが、これを状況によって使い分ける必要がある。また、2人対戦だけでなく、4人同時対戦も可能で、テトリスアイランドと名付けられたリゾート地を舞台に、戦う相手を選ぶことができる。ちなみに京城は大会直前のネット対戦で、落としブタやタライをタイミング良く落としてくるプレイヤーにへこまされていたため、今回の優勝は意外な結果だったのだ。今後、一般プレイヤーも参加可能な大会は予定されているので興味のある人はチェックしておこう。

見事優勝の瞬間！　相手のダブル消し・ブロックくっつけ攻撃への対応はヘッポコだったが、積みのスピードのみで勝利。

ナムコの新業態店舗“インターネット空間「知・好・楽」”オープン

RELEASE

ナムコの新業態店舗、その名は「知・好・楽」。ここでは、インターネット端末でネットサーフィンができるほか、DVDやコミックなどをドリンク付きで楽しめる新型アミューズメント施設なのだ。まだ12月12日にオープンした1号店は、名古屋の中心・中区にある「名宝会館」の地下1階で、年中無休24時間営業しているぞ。

東宝の映画館や飲食店などが複合した「名宝会館」のB1階にオープンした『知・好・楽』。

【「知・好・楽」の特徴】

店内はプライベートな感覚を重視し、細かく仕切られた隠れ家的空間設計になっており、ここでインターネットやDVDソフト、コミックが楽しめるのだ。そして将来的にはBSデジタル放送なども存分に楽しめるようなマルチデジタルスペースになる予定なのだ。

フロアは6つのゾーンから成り、目的や人数に応じて多種多様なコンテンツとスペースを選択することが可能。またソフトドリンク類がフリードリンク制となっていて、全てのゾーンに持ち込みできるので、ゆったりと楽しめるぞ。特にDVDは、家庭ではなかなか体験できない5.1chサラウンドの迫力ある音響を専用ブースに設置している。一人でもカップルでも存分に体験できるのだ。そのほか、目の前に大型スクリーンが広がったように見える“フェイスマウントディスプレイ”の貸し出しなど、様々なサービスが導入される予定だ。さらに、携帯電話コーナー、禁煙席、禁煙ブース、レディース専用席の設置など、快適な空間を提供するための工夫が様々な部分に施されているのだ。

利用料金は、初回のみ入会金300円、入場料は最初の1時間が480円、以降15分ごとに80円が加算される。また、ブース（個室）の使用などは追加料金が発生する。

細かく分割された店内。

プライベートな空間でDVDが楽しめる！

【「知・好・楽」の展開】

今回オープンした「知・好・楽」は、愛知県名古屋市中区にあるプレイシティキャロット納屋橋店を全面改装されたものだ。ナムコでは今後、現在運営しているアミューズメント施設を積極的に「知・好・楽」へと業態変更していく方針だ。平成13年2月末までを目処に、既存の繁華街型路面店をリニューアルして、2号店を出店する予定。これら2店舗の状況を判断しつつ、4月以降に繁華街型・郊外型店舗共に順次拡大、将来的には東京・大阪・名古屋の主要ターミナル駅を中心に、合計70店舗以上の展開を目指していくとのこと。ちょっとした空き時間を過ごすにはいいかも。

しかし、既存のゲーセンが無くなってしまうのかどうか、ちょっと気がかりだ。今後の展開に注目しよう。

【インターネット空間「知・好・楽」】

住所：愛知県名古屋市中区栄1-2-6　名宝会館　B1
電話番号：052-204-0237

アジアンアートの至宝！　デコトラ大地に立つ!!

RELEASE

2000年の夏は熱かった……。我々日本人のモンゴロイドの血を沸騰させ、二郎兄ィの歌と共に日本列島を駆け抜けていった一陣の風……。宇都宮で行なわれたアートトラックイベントなど、車業界とゲーム業界のクロスオーバーを行ない、「大阪プロレス」に主人公キャラがレスラーとして登場するという、常識破りのハイブリッド展開をやってのけた伝説のアートトラックゲー。あの「トラック狂走曲」がプレイステーション2に移植され、我々の元に帰って来た!!

「アーケードモード」における移植度は、ほぼ200パーセント（by安生）を達成！　新コースに加え、業務用では30だったフレーム数が倍の60となり、驚愕のなめらかさを実現している。ムダに。

そして、家庭用ならではの新たに要素も付加されている。新要素は、「トラックの穴」と「運び屋稼業」の2種類。

「トラックの穴」では、山本小鉄も真っ青のハードなトレーニングが待ち受け、イヤでも超一流のトラッカーへの道を開いてくれる（テレビで「タイ●ーマスク」を見ていた時も思ったんだが、なんでこういう修行場を作る人は、無駄な投資を好むのだろう？　上から釣り鐘落とすか、普通？）。

「運び屋稼業」では、仕事の依頼を受けたトラッカーがコース上の荷物を回収しながら目的地へとひた走る。なんとなく、普通のゲームのように聞こえるが、そこは「トラ狂」。地下鉄だろうが山道だろうが、漢気一本で突っ走っていく。泣かせるじゃねえか!!

今回家庭用では、新キャラクターも追加されている。アーケードをやっていればニヤリとするような人物から、まったくの新キャラまで様々な人間が登場！　これは自分の目で確認してくれたまへ！

とにかく濃ゆい「義理と人情」を肌で感じるこのゲーム。ゲーセンの豪華筐体の後には、ちゃぶ台前で、再び漢のロマンを感じてくれたまえ。

メトロから6800円で絶賛発売中。
なんと、今回プレゼントGET！
192ページへGO!!

ギガウイング2 スコアトライアルいよいよ開催！

EVENT

前回、『マーズマトリックス』で何かと話題を振りまいたスコアトライアルが、NAOMI版『ギガウイング2』でも開催されるぞ。ゲームの稼動と同時に受け付け開始だ。下の用紙に必要事項を記入のうえ、ハガキに貼って、
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10　株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部　ギガウイング2スコアトライアル係　　まで送るのだ！

CAPCOM&ARCADIA合同企画 第2弾
ギガウイング2 スコアトライアル　申請用紙

申請部門（どちらかに印をつける）
□1人プレイモード　　□タッグモード

申請スコア（右づめで記入）

使用キャラ（タッグモード時は両方のキャラ名を記入）

スコアネーム（タッグモード時は両者のスコアネームを記入）

ゲームセンター記入欄
（必ずお店の責任者の方が記入してください。印がない場合は申請は無効となります）

店名

住所

電話　（　　）

責任者名　　　　印

上記スコアを記録したことを証明します

以下は、タッグモード時は代表者の分のみ記入

フリガナ		年齢	性別	血液型
氏　名			男・女	
生年月日	19　年　月　日	電話　（　　）		
住　所	〒□□□-□□□□　都道府県　市郡区			
E-メールアドレス		備考		

競馬ゲームで、100万枚の大当たり!!

RELEASE

2000年11月5日（日）、アドアーズ（株）直営の『ゲームファンタジア鶴見店』にあるメダルゲームで、何と100万枚の大当たりが出た。その幸運を手にしたのは、鶴見店・常連客である50代のサラリーマン男性。競馬ゲーム『ザ・ダービー・マークⅥ　ヒルクレストパーク』（旧シグマ製）で、同日午後5時頃に出走となった第9レースで的中したのである。

この男性は、馬連・枠連ともにオッズ5000倍という超大穴に、それぞれメダル50枚ずつを賭けていた。しかも、このレースは的中するとメダルが2倍になる「ダブルアップチャンスゲーム」だったのだ。計算式にすると、ベット50枚×オッズ5000倍×2馬券×2倍アップ＝1,000,000枚である。諸星店長も、「こんな大きな当たりは見たことも聞いたこともない。ゲームファンタジアチェーン初、いやおそらくメダルゲーム史上初の大当たりでしょう」と驚きを隠せない。

なお、メダルゲームは金品との交換が一切できないため、金額に換算することはできない。が、あえてメダルゲームの起源であるカジノのシステムで、今回の“100万枚大当たり”を換算してみると、1ドル硬貨用スロットマシン「ダラースロット」だど1ドルだけ賭けて100万ドル＝約1億1千万円の大当たり！　25セント用の「クォータースロット」でも25万ドル＝約2750万円の当たりに値するのだ！　すごい強運!!　年末ジャンボは買ったのだろうか？

めざせ100万枚！
これがヒルクレストパークだ

SNKイラスト集の最高峰 登場！

NEWS

「あ～あ、SNKは今後の開発予定がないのか～」と意気消沈している君に朗報!?　あのネオジオフリークの制作を手掛けていたグループナインが企画・構成したSNKイラスト集がプラネット出版から発売されるぞ。その名も、『完全永久保存版〈PERFECTION〉SNK CHARACTERS All About Illustrations』!?

永久保存版の名を冠しているだけに中身の豪華さは目を見張らんばかり。フルカラー128ページの大ボリュームに加え、既発表イラスト以外に未使用もの、描き下ろしイラストまで含んでいるのである。

価格2800円と若干高め(?)だが、値段分の満足は保証できる一冊になっているぞ。

【発売日】12月22日
【本体価格】2800円

REPORT

踊る！　踊る！　ススム君ナンジャで大ハッスル

人間って素晴らしい!!　そう思いませんこと、奥様？長く生きてると、珍しいものが見れるものじゃのう、ヨボヨボ。

というわけで、さる12月10日、池袋のナムコ・ナンジャタウンで「ナムコのホリデーキャンペーン」の開催を記念した先行イベントが行なわれた。そこに、ススム君が南邪村のガキンチョ……、いや、かわいいアロハキッズを引き連れて来襲、凄まじいワイハなダンスを見せつけていったのだ。

アロハキッズも、ユニフォームをENGEROPHANYのドリラーTシャツ（レア物）で統一し、素晴らしく気合の入った踊りを見せてくれたのだが、さらに凄かったのがススム君のダンス。もう、この消費カロリー数だと何キロダイエットできるのかと思うぐらいよく動き、よく跳び、よくまわり、よく踊る。いや〜、あのススム君が、こんなに活発な人とは、記者は正直思ってなかったよ。2000メートルを掘る体力は、ダテじゃなかった。しっかりと匠の技見せてもらったとです。

そして、ススム君が全身全霊をもって表現したことが、下のキャンペーンだ。

【ワイハとグッズをゲットだぜ!!】

キャラクター人気投票のページや下の写真でキャラクターデザイナーのMACKYが着ていたドリラーパジャマ。そしてススム君と持っているグッズ類は、皆キャンペーンでプレゼントとして用意されているものなのだ。前号を見てない方に、繰り返しお伝えしよう。

●ナムコのホリデーキャンペーン

これは、簡単なクイズに答えて、

A賞:ハワイ旅行+ススムアロハ 20名様（10組）
B賞:ドリラー親子パジャマ　1000名様（500組）
C賞:ドリラーショルダーリュック入り
　イタリアントマトギフト　80名様

をゲットしようっつうものだ。そのクイズとは、

○に当てはまる文字は何？
「○○○のホリデーキャンペーン」

というもの。カンタンだね！
官製ハガキに
①クイズの答え②A~Cの内、希望する賞③郵便番号④住所⑤氏名⑥電話番号⑦年齢⑧性別のほか、⑨アルカディアを見た！と書いて、
〒145-8656
東京都大田区多摩川2-8-5
株式会社ナムコ
「ナムコのホリデーキャンペーン」事務局に応募しよう。締切は、2001年2月14日のバレンタインデー。当選発表は、ナムコのホームページで行なわれるぞ。

そして、もう1つのキャンペーンがコレだ。

●ホリ・ススム大増殖計画ミレニアム＆RIDGE RACER V アーケードバトル オリジナルグッズ

とりあえず、ナムコ直営店で行なわれている抽選等で当たれば、下のグッズのいずれかがもらえるというもの。グッズは今回のために作られた限定品なので超レアもの。これが掲載されている時点で、もうキャンペーンは始まっているから、ナムコ直営店に行ってみよう（一部キャンペーンが行なわれない店舗もあります）。

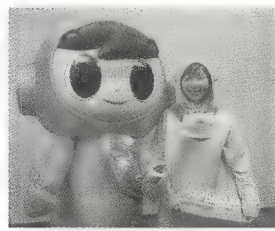
〔ミスタードリラー2オリジナルグッズ〕
①ドリラーBIGサイズトートバッグ ②ドリラーマフラー ③ドリラーあぶら取りスティック ④ドリラーショルダーリュック ⑤ドリラープチタオル ⑥ドリラーPOPキャンディー ⑦ドリラーシステム手帳REFILE ⑧ドリラーカレンダーシール ⑨ホリ・ススムサンタマスコット

〔RIDGE RACER Vオリジナルグッズ〕
①リッジVネックストラップ ②リッジVステッカー ③リッジVネックボールペン ④リッジVピンズ

キャンペーンの問い合わせは、ナムコ直営店の店頭ポスターやナムコホームページ、または事務局（TEL：03-3756-8496　平日10時～17時）まで。

ススム君とアロハキッズダンサーズ。もう、踊る踊る。

ところで、今出ている雑誌「COMIC CUE」の表紙はススム君！　1ページ、キャラデのMACKYさん描き下ろしのマンガも入っているぞ。あと、水谷さるころさんのキャラってカワイイねえ。168ページ4コマ目なんて。ああた……関係ないか。

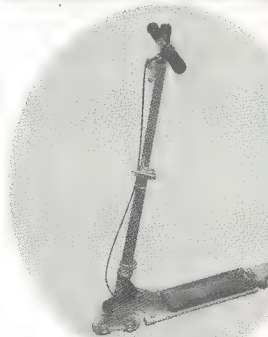
第二開発本部指田さん絶賛のススムアロハ。

ススム君と産みの親MACKY氏。着ているのはドリラー親子パジャマ。う〜ん、レアショット。

NEWS

いよいよ締切!?　読者プレゼントもGETだ!!

数ヶ月に渡って紹介してきたナムコオリジナルポータブルスケーター「RRIDGE RACER2001 TYPE R」だが、いよいよ残機（！）が少なくなってきた。12月18日現在、ナムコオフィシャルホームページの「ワンダーページ」上では、まだ受付が行なわれている。URLはhttp://www.namco.co.jp/home/index.htmlだ！　みんな急げ!!（なお、この本が発売されたときに、完売→予約受付終了だったら申し訳ないです……）

採算度外視で製作された今回のポータブルスケーター。限定品だけに、凝った作り込みが随所に見られるスグレモノだ。前2輪という画期的な作りと言い、「スケーター界のフェラーリ」という開発陣の主張も納得出来る。もう手にした人も多いだろうが、まだという人は、一度ワンダーページを覗いてみよう。

ワンダーページのトップ。グッズの「オリジナルキックスケーター」をクリック！

特別にナムコさんから貴重な一台ご提供頂けたぞ！192ページへ直行せよ!!

AMG大阪校　プロデュース公園開催のお知らせ！

RELEASE

来たる2001年1月20日（土）に、アミューズメントメディア総合学院大阪校が、大阪厚生年金会館芸術ホールにて初のプロデュース公演を開催する。

その内容は、未来に夢を託す声優志望の若者たちを等身大でドラマティックに描いたヒューマンドラマ。楽しくテンポのいいストーリー展開で、最後はハッピーエンドを迎える。全席招待席となっているので、見たい人は下記の問い合わせ先に急いで申し込もう。

主催：アミューズメントメディア総合学院
日程：2001年1月20日（土）
公演時間：1日2ステージ公演・1回目　13：00開演　・2回目　18：00開演
（1ステージの公演時間は、約1時間45分）
会場：大阪厚生年金会館　芸術ホール
（1階席　約600名、2階席　約500名　計1,100名）
料金：全席招待者のみ
申し込み方法：下記問い合わせ先へ電話、ハガキ、Fax、メールのいずれかで
問い合わせ先：アミューズメントメディア総合学院　大阪校
〒532−0011　大阪市淀川区西中島3-12-19
Tel.06-6885-6010 Fax.06-6885-6049
担当：山田、桑木野、森　E-Mail：osk-info@amgakuin.co.jp

20世紀最後（？）のVFRカップ戦「a-cho杯」開催

EVENT

20世紀最後のVFRカップ戦となる「a-cho杯」が12月2〜3日の2日間に渡って開催された。先頃発表された謎のタイトル（？）『VF-X』への期待を胸に16チーム80人のプレイヤーが集まった。大門ラウなど古参プレイヤーの他に新進気鋭のチームも多数参加し、賑やかかつ和やかな雰囲気のなか大会は進行した。二日間に渡って行なわれた壮絶な戦いの末、決勝に残ったのは“全員アキラ”チームや女性プレイヤーを含むチームなど12チーム。惜しくも予選で姿を消したが、大阪から参加したアキラ使いの女性チーム「1st.エンジェル」は優勝候補の大将を倒すなど大活躍していた。ジャッキー・カゲが主流であったのは今までと同じ展開であったが、全員アキラチームや少数派キャラチームの奮闘も目立っていた。特に鷹嵐は要所で善戦、上級プレイヤーたちの情報交換も密に行なわれており根強い人気を証明していた。

決勝は上位入賞経験が豊富なマスク・ド・ヒジテツ率いる「上州屋波動拳」と渋谷ジャッキー、拝人と関東のジャッキー使い2人を擁した東西混合チーム「ぱぴぷぺポパイ」の対決となった。上州屋が常時優位に闘いを進めていたが、ポパイ大将・ワラビー（アキラ）の活躍によって接戦となり、5−4までもつれ込んだ激戦の末、ぱぴぷぺポパイが逆転で優勝を飾った。

決勝を争った「ぱぴぷぺポパイ」（上）と「上州屋波動拳」チーム。

株式会社タクミコーポレーションが開発スタッフを募集中

RECRUIT

タクミコーポレーションが、開発スタッフを募集中だ。特に、プログラマーとプランナーに関しては「急募!!」ということなので、やる気のあるキミはさっそく下記に問い合わせてみよう。ちなみに担当は、「News Transmitter」でおなじみのあの人だぞ。

【開発スタッフ募集のお知らせ】
当社では、下記の開発スタッフを随時募集いたしております。
興味のある方、応募希望の方は以下のメールアドレスまたは電話番号まで、貴方のお名前と希望職種の他に、「アルカディアで見ました　応募希望」とご連絡下さい。追って、詳細をご連絡いたします。お問い合わせもどうぞ。
●応募に関するお問い合せ先
採用担当：日下（クサカ）
メールアドレス：E-mail:kusaka@takumi-net.co.jp
電話：03-5269-3571
※なるべく電子メールでの応募、お問合せをお願いします。
●募集職種：プログラマ（特に急募！）、プランナー（特に急募！）、
CGデザイナー、サウンドプログラマー

プラサカプコン、高知に初登場！

RELEASE

ついにカプコン直営ロケーションが四国地方に登場。「プラサカプコン高知店」が12月23日に高知市内にオープンしたぞ！

プラサカプコンチェーンは誰もが楽しめるよう設計された大型アミューズメント施設だ。店内が外国をイメージした内装で統一されているのも特徴で、今回の高知店はラスベガスやカリフォルニアなどアメリカ西海岸をイメージしているのだ。ゲーム機台数は約250台、あらゆるジャンルを網羅している。専門のトレーニングを積んだスタッフがいるので、苦手なジャンルのゲームも丁寧に教えてくれるぞ。そして、最大のウリはカプコンの情報発信拠点として機能すること。ファンクラブ入会窓口が常設されることもちろん、イベント開催時には開発者が訪れるのだ。四国在住のカプコンファン諸君（アルカディア読者諸君）、定番ゲーセンのひとつに加えよう。まずは年末年始に出かけてみよう！

〔プラサカプコン高知店〕
【所在地】高知市秦南町1-4-8 イオン高知ショッピングセンター
【アクセス】JR高知駅北1km　送迎バス有り
【営業時間】10：00〜21：00

てあたりしだいゲームリスト

発売日	タイトル	メーカー	ジャンル	操作	メーカーのコメントおよび備考	本誌掲載頁
12月2日	アシュラバスター	フウキ	2D対戦格闘アクション	8方向レバー3ボタン	アシュラシリーズ第2弾!!	211
2月予定	ロマンティックフレンズ	サミー	脱衣パチンコ	専用パチンココントローラー	ちょっと発売延びました_。その分、クオリティアップ！	—
未定	ギガウィング2	カプコン	シューティング	8方向レバー2ボタン		76
未定	スパイカーズバトル	アミューズメントヴィジョン	対戦型4P通信アクション	—	—	56
未定	バーチャストライカー3	アミューズメントヴィジョン	対戦サッカー	—	—	—
未定	エアトリックス	アミューズメントヴィジョン	体感スポーツ	特殊	—	—
未定	電脳戦機バーチャロン フォース（仮）	ヒットメーカー	対戦アクション			—
発売日	**その他のタイトル**	**メーカー**	**ジャンル**	**操作**	**メーカーのコメントおよび備考**	**本誌掲載頁**
12月	ディスクアップ	サミー	パチスロメダル	—	パチスロレボリューションシリーズ最新作！	—
2月予定	ガメラ	サミー	パチスロメダル	—	あの「ガメラ」がパチスロで復活。人気のパチスロレボリューションシリーズ新作！	—
2月予定	キャッツアイ	サミー	パチスロメダル	—	マンガ「キャッツアイ」を題材にした液晶パチスロ。人気のパチスロレボ流シリーズ	—
未定	ビンゴ・デ・ビンゴ	タクミコーポレーション	プライズマシン	1ボタン	ビンゴになれば景品ゲット！　景品を選択できる、チョーイケてるプライズ機！	—

GAME MAKERS News Transmitter

CAPCOM

20世紀ももうすぐ終わり。今世紀の汚れは今世紀のうちに流しましょう。ということで、今回は個人的な懺悔大会を行ないます。**1**.実はDCを持ってない。**2**.PS2も持ってない。**3**.PS版「ジオンの系譜」を朝までやって、次の日風邪だと言って会社を休んだ。何回か。**4**.っていうか未だにやってる。**5**.たまに液晶がバグる携帯を4年間使っている。**6**.メール内容を忘れた時に、サーバーの調子が悪くて届いてないふりをした。**7**.何も考えずにバイクを○年ローンで買った。**8**.このコメントのメ切りを1回も守らなかった。こんな僕でごめんなさい。2001年も宜しくお願いします。

(株)カプコン　尾島

8ing

EIGHTING CO.,LTD.

アルカディア読者の皆さん、明けましておめでとうございます！　新たな世紀を迎えて、皆さんは何を感じましたか？　20世紀に生まれたビデオゲーム・テレビゲームは、21世紀にはどのような進化を遂げるのでしょうか？　そして、その次の世紀には……？　まずは、超獣化へと進化した『ブラッディロア3』の獣人達に、21世紀のゲーム進化を追及してみてはいかがかな？

(株)エイティング　藤本
HPアドレス　http://www.8ing.net

av

2000年は大変お世話になりました。引き続き好調のバーチャストライカーシリーズは勿論ですが、『スラッシュアウト』『プラネットハリアーズ』と色んなチャレンジをさせて頂きました。2001年は『バーチャストライカー3』、新多人数格闘ゲームを皮切りに立て続けに新作を発表していきます。2001年も我々のゲームで楽しんでもらえるように一同頑張ります。応援して下さい。ドリームキャストの『DAYTONA USA 2001』もよろしくね。

(株)アミューズメントヴィジョン
代表取締役　名越 稔洋

ADORES

アルカディア読者の皆様、新年あけましておめでとうございます。昨年は、当社の『ゲームファンタジア』を始めとするゲーム場をご愛顧頂きまして誠にありがとうございました。アドアーズでは、本年もこれまで以上に、楽しく、快適にご利用頂けますアミューズメント施設の提供に心掛けて参ります。2001年もアドアーズをどうぞ宜しくお願いいたします。当コーナーをお借りして、今後も盛りだくさんのイベント情報をお届けします。是非、店舗に遊びにいらしてください。

アドアーズ(株)　広報　田嶋 直樹

彩京 AMUSEMENT WORKS PSiKYO

G.rev

Project G.Revolution

明けましておめでとう御座います！　今年"から"よろしく御願いいたします！

謹賀新年と共に謹賀新紀。20世紀末のさらに末、ひっそりと産声を上げたグレフですが、事実上のスタートはこの2001年……21世紀"から"です。夢は大きく「21世紀を代表するゲーム開発屋(←"大きく"か?)」を目指し、日々精進を続けていく所存であります故、今年から未来永劫ずずずぃ～っとよろしく御願い致します！　さて、今のところ残念ながら何もお見せできない状況なのですが、もうしばらく(?)すればイロイロな話題を提供していきたいと考えております。その際には、皆様の暖か～いご支援・ご声援をヨロシク！

(有)グレフ

The Future Is Now SNK

今年も忙しい中、開発の皆さんにご協力いただき、たくさんの年賀状が掲載できました。開発の皆さん、編集部の皆さん、そして何より読者の皆さん、ありがとうございます！　もうすぐ2000年も終りですが、皆さんは今年やり残した事はありませんか？　やり残しはキッチリ片づけて、気持ち良く新年を迎えましょう！ってプレイしたいのにできなかったゲームがたくさんあったなぁ……。とにかく来年もSNK及びアルゼグループは頑張りますので来年もよろしくお願い致します。

(株)SNK　奥野

当コーナー「GAME MAKERS News Trancemitter」では、掲載協力をいただけるメーカー様を募集しております。現在、アーケード製品を鋭意制作中であれば、どなたでも構いません。アルカディア誌面に記事として扱うにはまだ早いけど、「やってるぜぃ!!」の意気込みだけは伝えたい！　というメーカーの皆様の連絡をお待ちしております。

SEGA™

新年明けましておめでとうございます。昨年はいろいろありました。今年もヘビーな年になりそうです。皆様の相変わらぬご愛顧の程、よろしくお願い致します。さて、皆さん、今年のゲーム初めはしましたか。まだの人は新年会の帰りにでも『シャカっとタンバリン！』や『サンバDEアミーゴ Ver.2000』などで明るく盛り上がって、21世紀最初のゲームの幕開けとしましょう。ゲーム業界を席巻するようなゲームを提供できるよう、開発分社各社とともに頑張ります!!!

(株)セガ　広報　田中

21世紀に向けて
LOVE&PEACE！

(有)セイブ開発　広報室

SUNSOFT®

毎度ー！　サンソフトでございます。読者の皆様、明けましておめでとうございます！　今年もよろしくお願いいたします。と、こんな挨拶をしながらも、実際は師走の忙しさに参り気味だったりする今日この頃なんですが……。ま、そんな愚痴はおいておきまして、21世紀こそ、サンソフトが何かやらかすことを夢見ながら、仕事に戻ります。ではでは。

（毎回毎回こんなんですんません）

サンソフト・広報・わたなべ。

Sammy

ども！　今回の裏話はジョニーっす。開発中はダッシュができて、居合いの威力が今とは比べ物にならないほど激強でした。スピードがミリア並で、リーチがアクセル並のジョニーって一体……（笑）。最後に、会社の大掃除で発見したGGXグッズを抽選で2名様に詰め合わせの福袋として差し上げます。宛先はこちらまで……。
〒170−0013
東京都豊島区東池袋3−23−13
(株)サミーアミューズメントサービス
広報　竹中「GGX福袋」宛
中身は当然のごとく期待しないで！（笑）

サミー(株)　広報　竹中

TAITO®

えっと今年はもっともっと露出度の高い（？）松桐坊頭を目指して日夜開発と芸を磨いて参りますのでどうか皆さん本年もタイトー共々よろしくお願いいたします。

AOUショーで君と握手約束しよう！！

ア～ッ、ハッピィ～、ヌウウ、イヤァ～！新年明けましておめでとうございます!!早速ですが、お年玉や年末のアルバイト代は直ぐに使わず、今しばらく温めておきましょう……。「なぜ？」って、そりゃアナタ『ギガウイング2』の稼動が近いからですよ。フフフフフ…。新年は、まず『ギガ初め』で迎えないとイケませんな。ハマりまっしぇ～っ！　アルカディアさんとカプコンさんの計らいで『マーズ』に引続き、スコトラも始まりますので、新年からガンガン、ギンギン、ゴンゴンと点数稼ぎまくって下さいましぃ～!!

(株)タクミコーポレーション　日下

SETA®

新年のご挨拶ということで、久々に登場させていただきました（毎回ネタがなくて、アルカディアさんにはご迷惑をお掛けしております）。2001年こそは、何かネタになるような事をドカっとやりたいですね～。ボチボチ、あの脱ぎ脱ぎのシリーズ（笑）も復活させたいですね～。読者の皆様に良いお知らせができるよう頑張りますので、今年もセタを宜しくお願いいたします。（そして今年こそ、このコメントを落とさないよう、毎号頑張りま～す！）

(株)セタ　広報　加藤

いよいよDC版「カードキャプターさくら 知世のビデオ大作戦」が発売となりました。ミニゲームもあって内容満載のゲームです。お正月にぜひ遊んでくださいね。さらに年明けには新作アーケードゲーム『コズミックスマッシュ』がいよいよ登場します。その後このゲームはショックウェーブ・ドット・コムでも遊べるようになる予定です。これからもセガ・ロッソは斬新で世界中の人に楽しんで頂けるゲームを開発していきます。来年もセガ・ロッソを宜しくお願いします。

(株)セガ・ロッソ　小林 令奈

BANPRESTO

あっという間に年の瀬、そして21世紀。みなさんは今年1年どんな年でしたか？そして来年はどんな年にしたいですか？私にとってこの1年は慌しいばかりで何も出来ずに後悔……。来年こそは、もっとお客さまの声を反映させて、より一層質の高いプライズを製作していきたいと思っています。是非来年は、「こんなもの欲しい」「こんなことできない？」など、みなさんの声をお聞かせください。バンプレストとお客様の距離がもっと近くなるように頑張ります！　そして来年もバンプレストを宜しくお願いします!!!

(株)バンプレスト　小林

PCCW・JAPAN

新年あけましておめでとうございます。ジャレコ改めPCCWJでございます、新春一発目は……！　ロックンファンの方々へ、超ムズ"神モード"の出し方をお知らせします。〈F・上・上・下・下・P・P・F・F〉……でございます。通常モードでは物足りないという方、挑戦してみて下さい！　なお、お近くのゲームセンターに、万が一『ロックン4』が入ってない場合は……、すみやかにお店の人に『ロックン4』を入れるよう強烈にアピールして頂ければ幸いです。今年もPCCWJをよろしくお願い申し上げます。

PACIFIC CENTURY CYBERWORKS JAPAN CO.,LTD.
広報　芦沢 サトシ

namco®

ドリラーがアルカディア大賞を受賞できてとても嬉しいです。終わりよければすべて良し、ということで今年は良い年でした。2001年の抱負ですが、まだ何にも思ってません。正月にでも考えてみようかと思っています。このコーナーが続く限りコメントを書き続けていきますので来年も見て下さい。このコーナーって業界関係者がよく読んでいるみたいで、結構反響あるんですよ。ああ、忘年会に行きた～い。

(株)ナムコ　第二開発本部　御所脇

TECMO

フライング気味な気もしますが……、新年、明けましておめでとうございます！アーケードの広報担当になり早9ヵ月。いよいよ21世紀です！　私は、毎年「今年の目標」なるものを作ってるんですが、2000年の目標は「友達をたくさん作る」でした。全然、ゲームとカンケーないじゃん！　って感じですが、こうしてアルカディアさんを通じてユーザーの皆様と少しでもお近づきになれたのもそのひとつかな？　と思っています！　と、キレイにまとまったところで、21世紀もテクモを「忘れずに」宜しくお願いします！

テクモ(株)　広報　つっちー(土原)

WOW ENTERTAINMENT

新年明けましておめでとうございます。今年も、今世紀も！　ワウ エンターテイメントを宜しくお願い申し上げます。みなさんをあっと驚かせるようなエンターテメントを提供すべく、WOW一同一層頑張りますので応援してくださいね！　ところで、クリスマス頃からスポーツ8競技を楽しめる『SportJam』が稼動を開始しています。女の子もゲームが苦手な人でもみ～んなで盛り上がれること間違いなし！　とはいえ、極めれば極めるほどはまってしまうというゲームですので是非とも一度プレイしてみてくださいね!!

WOW ENTERTAINMENT　広報　山田

Fuuki

『アシュラバスター』遊んでまっか？皆様があのゲームシステムをどのように使うのか楽しみでなりません。弊社店舗では調査開始予定!?　んで！　21世紀初頭にアシュラバ全国大会を優勝者に海外旅行の副賞を引っさげ検討中！　詳細は次号を待たれるとして、今月号ではその副賞を目指して腕を磨いてがんばってて下さい。んで！　ホームページでは、皆様との熱い熱い格闘劇を繰り広げたいと思っています。20世紀最後の格闘戯を21世紀もヨロシクお願い申し上げます。
http://www.fuuki.com

(株)フウキ

Hitmaker™

気がつけば今年ももう少しですね。今年は『バーチャロン5.66』に『CRACKIN'DJ』『コンフィデンシャルミッション』それと『DOC Ver.2000』とか、そういや色々出しましたねえ（しみじみ）。早いね、1年て。来年はリアルスケートボードゲームの『AIR TRIX』をまずリリースします。これがかなり面白いんで早く遊んでほしいですねえ（ちなみにリリースは2月予定）。そういや、この号が発売される頃にはアレも発表してるなあ……。なんか色々作ってんなあ、相変わらず。来年もヒットメーカーはこのままの勢いで行きます。おもしろそうなもの作ってますから気長にお待ち下さい。来年も宜しく。

(株)ヒットメーカー　笹原

VISCO®

各メーカー広報ご担当の皆様、20世紀中はお忙しいなかコメントを頂戴いたしまして、まことにありがとうございました。編集部一同、海よりも深く感謝しております。21世紀に入りましても約200文字という短い文章ですが、ご協力をお願い申し上げます。あと、担当編集Kの本音を言わせていただきますと、200字ポッキリなんだから締切を守……（以下、編集長によりカット）。

モータースポーツとゲーセンに、ある種共通するキナ臭さ。その危うく絶妙な遊び心を理解し、持ち味にしている佐々木氏と「セガ・ロッソ」。その目指すところは？

●SEND OUT FRESH TROOPS●

―第二回―

SEGAROSSO

いつか車の面白い部分をゲームにできたらいいな、と思っていました

── 佐々木さんイコール、ドライブゲームというイメージがあるのですが、その辺はどう思われているのでしょうか？

悪い気はしないですね。イメージがあると言ってもらえるのは良いことだと思います。でも、ドライブゲームだけが作りたくて入社した訳ではないので、ドライブ以外のゲームも作っていきたいと思っています。

── お定まりですが、今まで手掛けられてきたゲームの経歴はどんなものでしょうか？

私がゲーム業界に入ったのは23歳くらいのときです。最初は初代『リッジレーサー』の開発に参加しました。その後、リッジのDXを経て、セガに入社。それから『セガラリー』、『ツーリングカー』、『セガラリー2』、『スターウォーズAC』、『スターウォーズレーサーAC』を出しています。1年に1本ぐらいのペースですね。

── 昔からドライブが好きだということですが、私生活では車とどんな関わりかたをしていたのでしょうか？

18歳で免許を取った頃は関東の北のほうにいたんです。何をするにも車が必要で、娯楽も少なくて、よく山に遊びに行ったりしてました。そこで車の面白さを味わいました。

── その辺の経験が得意分野に繋がっているということですね。

車そのものが好きなんです。いつか車の面白い部分をゲームにできたらいいな、と思っていました。

── 他の人が作ったゲームで評価できるモノや、違う路線だけど影響を受けたゲームなどはありますか？

たくさんありますね。セガのゲームだったら、鈴木裕さんの作ったゲームはひと通り遊んでいるし、『アウトラン』には多大な影響を受けていると思います。ナムコさんの『ポールポジション』も死ぬほどやりましたし、最近でいえば、『グランツーリスモ』もよくできていると思います。

── 影響を受けつつも、自分達の作るゲームでこれだけは譲れないポリシーはありますか？

キレイにまとめたくない所ですかね。若干アングラっぽい雰囲気を混ぜて作りたいんです。今までのゲームはキレイなところを前面に出してると思うんです。そうではなくて、もっと現実味のある汚れとかを入れて、違う意味のリアルさを表現したい。キレイな景色よりも走って面白いコース、走ると気持ちいいコースを考えて作っていきたいですね。

── それが独自の色になっているんですね。

『セガラリー』を作ったときは、すごく厳しい時代でした。画像の表現能力がモデル2より、ナムコのシステム22の方がキレイだったので、どういうゲームを作ろうかと徹底的に考えました。モデル2に合っているグラフィックはデイトナでやられていたので、あえてモデル2で苦手そうな部分をやってみようと思いました。

── プレイヤーの感覚としては、両基板に大して差はないと思うのですが？

デザイナーの立場から言えば、システム22のほうがキレイに表現できるんです。実は、モデル2のテクスチャーってモノクロですから、カストロールの赤と緑だったら、ポリゴンを2、3枚重ねて作っているんです。それも16階調しかないから、すごく作りにくい。マンガで言えば、色紙の上にスクリーントーンを重ねて貼っているようなものですね。特殊な技術が必要だったんです。まぁ、過渡期のボードでしたから、そういったことも仕方なかったと思います。

── ドライブゲームは『ポールポジション』以降、ほとんどスタイルが変わっていないと思うのですが、進化していく可能性はあるのでしょうか？

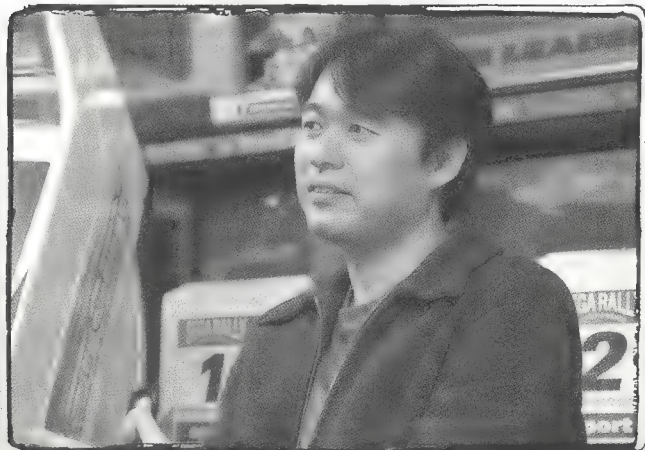
目から受ける情報は進化していると思います。しかし、インターフェイスの部分やキックバックなどが、まだ進化できると思います。けど、この時代に一気に進化するのは難しいですね。

── よりリアルになっていくと？

感情移入させるツールとして、リアルを味付けに使いたいですが、シミュレータに近付いてもしょうがない。ホントに挙動がリアルというより、リアルな気持ちにさせるほうがアーケードは重要だと思います。

挙動がリアルというより、リアルな気持ちにさせる方がアーケードは重要

── そこを重視する人はゲームの開発者に多いですね。

『セガラリー』の頃は走りやすさとか、ゲーム性

株式会社セガ・ロッソ
代表取締役社長

SASAKI KENJI
佐々木 建仁

●生年月日：1968年5月4日
●出身地：宮城県仙台市
●学歴：情報処理系専門学校卒業
　職歴：専門学校職員、建築会社、CG映像制作会社、(株)ナムコ など
●趣味：ドライブ、旅行

もともとはCG映像制作に携わりたくて映像制作会社に入社。
映像制作会社で体感シミュレータ用の映像を制作したのがきっかけで、エンターテイメント分野への想いが強くなり、(株)ナムコに入社。
はじめてゲーム制作に携わり自分の生きていく道はここだと確信。
趣味はドライブや旅行。
南の島でマリンスポーツを楽しんだり、サーキットやストリートで車を走らせることが今の生きがい。

── ネットワークというキーワードが出ましたが、具体的にプランはありますか?

ゲームセンターで隣の人と対戦することもネットワークだし、これを発展させることでネットワークゲームの面白さが広がると思います。ただ、ネットワークを大きくして、店舗間を光通信で結んだからといって面白くなるとは限らないですよね。そういった環境に合わせて、面白いモノを考えれるだけの企画力と技術力を持っていきたいと思っています。

── 中小メーカーさんですと、アーケードは見て見ぬフリのところもありますが、セガさんはそういう訳にはいかないですしね。

最近はゲームセンターのゲームでも、NAOMIだとDCに移植されるし……と思って、コインを投入するのも気が引けたりしちゃうんですよね。こういうことを言っちゃいけないんでしょうけど、思っちゃうんです、何か魅力的に思えないんですよね。場所の問題なのか、ソフトの問題なのか判らないですけど。

── 雰囲気にマンネリ性があるんでしょうか? セミアップライトのスタイルになってから、ずいぶん経ちますし。これに飽きたのかなと。新作と言っても、この中身が変わってるだけ、みたいな。

どうも最近は健全すぎるのか、落ち着かないですね。健全なんだけど汚いし、うるさい。

── 一昔前のきな臭いところがないですよね。世間で認知されて、商業的に潤うのも悪くないですが、親に反対されて行くとか、学校で認められてないけど行くとか、背徳感がどっかにあったと思うんです。

そういう雰囲気を臭わせるゲームを作りたいですね。今まで作ってきたのは、そういうものが多いんです。

── それは緊張感などによるんでしょうか?

ちょっとわからないですけれど、自分自身がそういうのが好きなので。ゲームセンターもテーブル筐体のほうが好きなんですよ。何か食べながらゲームしたりとか、テーブル筐体のコミュニティというものがあったと思うんですよ。対面に人が座っていて、独特のコミュニケーションが成立するような。そういった雰囲気でも楽しめるものを作っていきたいですね。

── 最後に抱負を一言

マニアックなおもしろいものを作っていきたいと思います。マニアにスゴイと言われないと一般には受けないというのが持論です。マニアにそっぽ向かれるものは普及しないと思いますし。

── ありがとうございました。

どうも最近のゲームセンターは健全すぎるのか、落ち着かない

を追求した走行性能が多かったので、あえて車の難しい部分を前面に出しました。次の『セガラリー2』に進化したときは、その性能をそのまま持ってきたら難しすぎたし、時代に合わなかった。1より2のほうが格段に走りやすいし、ゲームっぽい動きになってるんです。その時代のユーザーとかプレイスタイルをみて調整を加えて、味付けをしているつもりです。

── 次作品の予定は?

新しいスタイルのゲームを自分のディレクションで作りたいですね。

── テーマとして、車をスポーツとして捉えていくと幅があまり広くないと思うのですが、深みとして新たにチャレンジしていきたいものなどはありますか?

自分の作りたいドライブゲームはもっと大きなものなんです。キックバックとか身体全体で感じるような。絶対に車産業とか車好きはなくならいと思うんです。まだまだ車の本当の面白さを表現しきれていないので、更に追求していきたいですね。

── ドライブ以外で作ってみたいジャンルなどはありますか?

シューティングゲームとかすごく好きなので、自分なりのモノを作ってみたいとは思っています。

── シューティングですか? そういったイメージはあまり想像できないのですが。

元々『ゼビウス』、『グラディウス』、『ダライアス』などは、すごく好きです。マニア並ですよ。『ダライアス』は外伝までですが。

── 学生時代はゲーム好きだったということですね。

一番やっていたのは『インベーダー』の頃だと思います。それからナムコ黄金期を経て、セガの体感モノとかをやって、今に至るという感じです。

── 縦スクロールや横スクロールなど、シューティングへのこだわりはありますか?

特にこだわりはなくて、どちらも好きです。けど、派手な東亜プラン系は苦手なんです。細かいゲームが好きですね。『レイクライシス』より『レイフォース』、『Gダライアス』より『ダライアス外伝』ですね。懐古主義ってわけではないですけど。

── 特にジャンルにこだわっている訳ではなく、フェイバリットなんですね。

格闘ゲームも好きですよ。『バーチャファイター2』は筐体で買いました。生活が狂うくらいやりましたね。

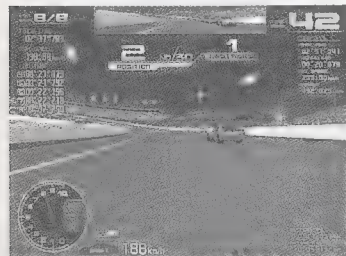
── この辺の経験は、アーケードゲーム作りに反映されているのでしょうか?

まず、その場所(ゲームセンター)で遊ぶことを考えますね。会社にこもって企画などを考えないで、外に出て、ゲーセンでどんなモノが受け入れられているのか、客の目からみてどうなのかなど、すごく重要だと思います。

── セガ・ロッソがメーカーとして、強みとしたいものや、この部分を強化したいというものはありますか?

色々ありますね。デザイナーとしては、もっと高度な表現力に対応できるCG製作のスキルとか、ゲーム性のネットワークの部分など。ただ、これからゲームセンターのスタイルが変わっていくと思うので、多人数で遊べるゲームの進化系をもっと強くしていきたいです。技術的な部分の他に遊ばせかたなどの企画的なものも含めて。

シューティングゲームはすごく好きです

最新ドライブ「ナスカー アーケード」等、セガ・ロッソ情報はこちら
●セガ・ロッソHP
http://rosso.dricas.ne.jp/

GIGAWING2

最初は皆宇宙人でした

開発者&冬目景先生インタビュー

インタビュアー：マッスル北裏

今号の表紙を見て、「何!?アルカディアで冬目先生の『ギガ2』マンガ連載開始なのか!? そりゃ買いでしょ!!」と先走って買っちゃった方々ゴメンなさい（どっかで聞いたような……）。その代わり、開発の方々&冬目先生の濃口インタビューをGETしました。開発者&冬目先生の口によって明かされる「ギガ2」の真実。それでは、お楽しみください。

攻略&スコアトライアルのお知らせ……76ページ
設定資料集……187ページ

マンガ家。「ギガウイング」シリーズのキャラクターデザインを担当。代表作「黒鉄」「羊のうた」「イエスタデイをうたって」

冬目 景

タクミコーポレーション

企画開発室　デザイン課。「ギガウイング2」のゲームビジュアル・世界観の統括、まとめを担当

前田 誠

企画開発室　商品企画課。「ギガウイング2」のシナリオ・ゲームディレクション・世界観構築などを担当

森岡 賢一

続編でGO!

――「ギガウイング」の続編という形で、製作がスタートされたのはいつごろだったのですか？

タクミ前田（以下タ前田）　企画が上がったのが99年の5月ですね。実際にスタートしたのは8月か9月ごろだったと思います。アップしたのは今年の7月ですね。

――今回「続編」というところで、気を付けたことは何ですか？

タ前田　やはり「ギガ」というのは、「バリアシステム」「冬目先生のキャラクター」「初心者にやさしい」という三位一体がありますから、そこは崩さないようにしました。あと点数に関しては、ある意味バカゲーなので（笑）、今回は「兆」ではなくて「垓（がい）」までいこう、とやっちゃいました。多分、スコア的に、そこまでは行かないと思うんですけど。

タクミ森岡（以下タ森岡）　ビジュアル面では、世界観を感じさせるよう心がけました。3Dならではの空戦の気持ちよさ、奥行きを感じてほしいですね。

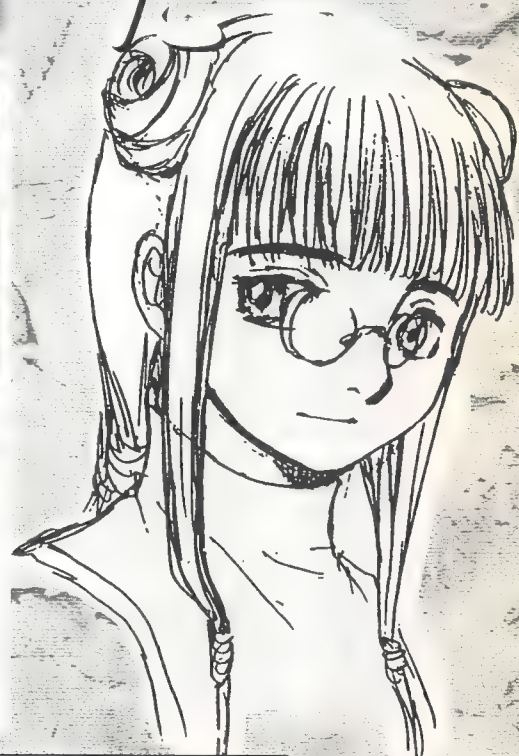
タ前田　10万メートルあるビルの高さとかですね（笑）。前作の「ギガ1」が無国籍な感じだったので、今回はある程度地域を限定した世界を表現しようとしました。本当は、最初アール・デコ調にしようとしていたんですが、段々進むにつれて微妙な感じになっていきました（笑）。

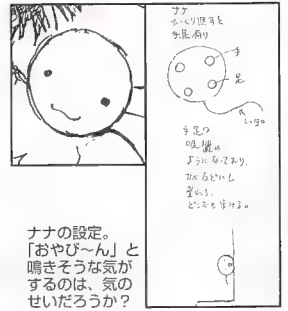
冬目先生再出撃

――以前にゲーメストのインタビューで一度聞いているのですが、冬目先生が「ギガ」に関わられたのは、どういった経緯だったんですか？

冬目　前任の開発者の佐藤さんから、お手紙を頂いたのがきっかけですね。企画書に書いてあった「初心者向け」の言葉に、一応「シューター」の端くれとして心を動かされました。キャラクターデザイン系の仕事はやらないと思っていたので、受けた時は自分でも意外でした（笑）。

――「ギガ2」に関しては？

冬目　前作から引き続き、という感じです。やはり愛着もありますので。「ギガ」でなければ、受けなかったと思います。

ゲー事典　今回、カプコンから宣伝チームの尾島さんが同席していたのだが、実は相当の冬目先生ファンであることが判明。スコラ社の「ZERO」（平成7年）からチェックしていたというから、年季が入っている。今度インタビューの時は、お願いすれば冬目先生にレイレイグッズを持ってきてくれるかも？

ギガウイング2 開発者&冬目景先生インタビュー

ナナの設定。「おやび〜ん」と鳴きそうな気がするのは、気のせいだろうか？

——今回、前作の「ギガ1」のキャラクターが出ていないのはなぜですか？

夕前田　最初は案としてアイシャと信之介の子供「アイ之介」を出そうとか、色々考えてました(笑)。でもそれをやると、会話がすべて説明っぽくなるんです。で、新キャラ5人に前作のキャラ4人を足して、毎ステージに36通りの会話を考えていくのはキツいということで、今回は総とっかえという形を取りました。

——今回のキャラクターは、どういう形で出来ていったんですか？

冬目　最初に打ち合わせしている時は、凄いことになってましたね。もう何でもアリアリな感じで行こうということで、最初の設定は皆「宇宙人」でした(笑)。

夕前田　ラルゴなんかは、最初凄かったですね。飛行帽みたいなのをかぶっていて……。

冬目　アレ、犬耳だったんです。耳が飛行帽のようにたれているという(笑)。

——ちなみに、このナナという丸い生き物は……？

夕前田　とりあえず、他が美形、お姉さん、お子さま、という割り振りをしていて、ちょっとキャラ的にオヤジが不利なので、ピ●チュ〜をつけようと(笑)。

冬目　単純なキャラの方が覚えやすいので、あえてシンプルなデザインにしました。

——姉妹に関しては？

冬目　今は姉妹の設定ですが、最初は双子の設定でした。頭には鬼のツノがついてました(笑)。

——あの二人の髪型は、ツノの名残だったんですね(笑)。

冬目　髪型に何かアクセントが欲しいな、と思いまして。結構、変更があったキャラですね。逆にチェリイに関しては、大幅な変更は特に無かったです。最初からアンドロイドだったので、一番変更が無いキャラかもしれません。

——主人公はメガネ男ですが。

冬目　それは、最初から指定があったんですよね。

夕前田　最初から「クールな熱血漢」というキャラに決めていたので、フェイスギミックを入れることにしました。

——ちなみに、ゲーム中のイラストは、冬目先生じゃないですよね？

冬目　今回はキャラデザインとイラスト4枚以外、受ける余裕が時間的に無かったんです。DC版パッケージは描き下ろしなんですけど。

夕前田　中間デモのイラストに関しては、アニメ会社に依頼して、なるべく冬目先生のキャラに忠実に描いてもらいました。お願いしたのは、「キカイオー」DC版のオープニングとかを作っている会社です。

ギガ1の影響

——今回の開発で、苦労した点は何ですか？

夕前田　ある意味、前作で「ギガ」のゲーム性は完成してるんですよね。今回は、そこを壊さずにどれだけいじるか、というところに苦労しました。具体的には、レーザーとアイテムボルカノンの爽快感をいかに出すか、というところですね。

夕森岡　制作上で苦労したことはたくさんありましたね。皆、最後は病院に通いながら仕事してましたし（笑）。ゲームを作る苦労では、3Dで初めてゲームを作ったので、そこが苦労しました。

夕前田　タクミが3Dでシューティングを作るのは、まったく初めての事だったので、ツール等基礎部分を作るのが大変でしたね。また、3Dは演出に絞って、遊んだ感じは2Dの感覚を維持するのにも腐心しました。結果として、「面白い」という方向性でまとまったものになったと思います。

フェイバリットは

——ちなみに、皆さんお好きなゲームは何ですか？

夕前田　「ナイトストライカー」「ダライアス」ですね。やはりアーケードにこだわりがあります。

夕森岡　……「鉄拳3」でしょうか。シャオユウ使っています（笑）。

冬目　え〜っと、シューティングでは「BATSUGUN」ですね。最初にやったシューティングなので（笑）。格闘では「X-MEN vs.ストリートファイター」（アーケード版）です。いまだに百円入れてローグ使ってます（笑）。

——冬目先生はキャラクターデザインでしたが、最近好きなキャラクターはありますか？

冬目　最近のキャラクターでは、特に無いですね。

——ということは、相変わらずベスト3は……、

冬目　1位がダントツにレイレイで、2位がキャミィとエフィが横並びで追ってます（笑）。

——ちなみに、メカは？

冬目　（「ターンAガンダム」の）カプルですね。あと、（「0080」の）ハイゴッグとか。

——出渕さん系ですね。

冬目　そうですね。特にデザイナーさんは意識してないんですが、挙げていくと「出渕さん系だね」ってよく言われます。あの「オレの存在意義はここだぁっ!」っていうデザインが良いですね（笑）。あと、キュベレイ（こちらは永野護氏デザイン）も好きです。

締めに一言

——では、プレイヤーに一言。

夕前田　マーズがストイックなゲームだったので、今度は「楽しく」遊んでください。二人用はキャラのかけ合いがあり、人間関係もよりハッキリ見えます。ドリキャス版は声優が喋りますし、こちらも楽しんでください。配役は、カートが藤原啓治さん（「クレしん」のパパ役他）、ロミがかないみかさん（「きんぎょ注意報」のわぴこ役他）、リミが榎本温子さん（「カレカノ」宮沢雪乃役他）、チェリイが山本麻里安さん（「ハンドメイド　メイ」メイ役他）、ラルゴが志村知幸さん（「オーディアン」ジュネ役）です。

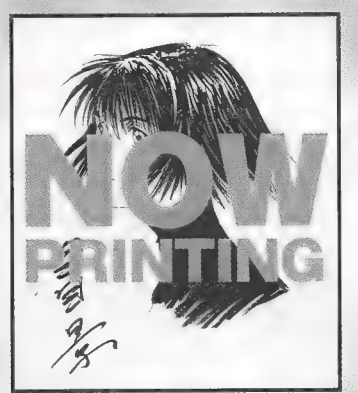
夕森岡　楽しく遊んでください。世界を感じて頂ければと思います。

冬目　楽しく遊んでください。ただひたすらそれだけです。

——ちなみに、冬目先生の単行本の予定などは。

冬目　え〜っと、「羊のうた」の単行本が12月25日に出る……ハズです（笑）。鋭意作業中です（11月当時）。あと、11月末に発売された「Be street」というアンソロジーに一本描いてます。マンガの単行本コーナーを探してください。「イエスタデイをうたって」の単行本は……まだまだ先ですので、首を長くして待っててください（笑）。

——本日はお忙しい中、ありがとうございました。

冬目先生サイン色紙プレゼント

冬目先生の超貴重サイン色紙を3枚GETできたので、どーんと読者の方にプレゼント！　アンケートに、ギガや冬目先生への想いを綴って送ってください。じゃなきゃ当てない。詳しくは192ページ参照。

ゲー事典　冬目先生の趣味はガチャガチャ。相変わらずコンスタントに収集を続けているらしい。あと、キャンディトイの「日本の妖怪シリーズ」を集めていた冬目先生、チョコエッグもちゃんと第4期はコンプリート。第3期に関しては、コンプリートする前にチェンジしてしまったとのこと。残念。最近は、戦車のプラモを買うのも趣味だとか。模型道まっしぐらである。

アーケードゲーム人気ランキング
―集計開始―

NEW GAME LIST

（2000.11.30現在）

10月に発売したタイトル

日	タイトル	メーカー	ジャンル
11日	クラッキンDJ	ヒットメーカー／セガ	音楽シミュレーション
11日	EA SPORTS ナスカー アーケード	セガ・ロッソ／セガ	ドライブ
12日	ガンスパイク	カプコン	アクションシューティング
18日	セガ ストライクファイター	ワウ エンターテイメント／セガ	フライトシミュレーション
19日	テトリスTHE ABSOLUTE	アリカ／彩京	パズル
25日	デスクリムゾンOX	エコールソフトウェア/セガ	ガンシューティング
上旬	ポップンミュージック アニメロ2号	コナミ	ビーマニ
上旬	ビートマニアⅡDX 4th style	コナミ	ビーマニ
中旬	キーボードマニア2ndMIX	コナミ	ビーマニ
下旬	ゴルゴ13 -軌跡の弾道-	ナムコ	ガンシューティング

11月に発売したタイトル

日	タイトル	メーカー	ジャンル
9日	ニンジャアサルト	ナムコ	ガンシューティング
14日	マイティ！パン	カプコン	アクション
29日	リッジレーサーV アーケードバトル	ナムコ	ドライブ
27日	シャカっとタンバリン！	セガ	リズムアクション
27日	コンフィデンシャルミッション	ヒットメーカー／セガ	ガンシューティング
28日	ペンギンブラザーズ	B&F	アクション
下旬	ポップンミュージック5	コナミ	ビーマニ
下旬	ビートマニアCORE remix	コナミ	ビーマニ
下旬	ダンシングステージ featuring Disney's RAVE	コナミ	ビーマニ

12月に発売を予定しているタイトル

日	タイトル	メーカー	ジャンル
6日	燃えろ！ジャスティス学園	カプコン	3D対戦格闘
13日	サンバ DE アミーゴ Ver.2000	ソニックチーム／セガ	リズムアクション
13日	続お手並み拝見	サクセス／タイトー	バラエティゲーム
14日	団地でクイズ　～奥さん4択ですよ～	アルトロン／テクモ	クイズ
18日	スポーツジャム	ワウ エンターテイメント／セガ	バラエティ
19日	ガンバリーナ	ナムコ	ガンシューティング
上旬	ダンスマニアックス2ndMIX	コナミ	ビーマニ
上旬	プラネットハリアーズ	アミューズメントヴィジョン／セガ	3Dシューティング
上旬	ザ・警察官 新宿24時	コナミ	ガンシューティング
下旬	アニメチャンプ	コナミ	ミニゲーム集
下旬	パンチマニア北斗の拳2　～激闘 修羅の国編～	コナミ	パンチアクション
不明	筋肉番付・フットボールマスターズ	コナミ	PK型サッカーシミュレーション
不明	コードワンディスパッチ	コナミ	ドライブ
不明	ロマンティックフレンズ	サミー	脱衣パチンコ

先月号から「人気ゲームランキング」作成のため、アンケートを集計している。これは、次号から開始する読者人気ゲームランキングへの投票と、来年末に催される第2回アルカディア大賞への布石など、君の一票は果てしなく広がる……。

アルカディアの誌面では、現在市場でどんなゲームが流行っているのか、どんなゲームが人気があるのか、その指針となるランキングページが無い。これは創刊以来、意図的に外していたのだが、ここにきて再開の見通しとなった。

従来はハイスコア集計店舗から送られてくる人気ゲームランキングとインカム（売上）ランキングをそれぞれ集計していたが、今後はそれに加え読者のみんなにもリサーチし、より詳細なランキングページを作っていきたいと思っている。

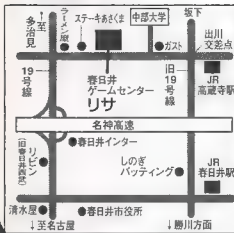
さて、この投票は194ページに付属の綴込みハガキの設問に答えてもらう。従来のアンケートとなんら代わりはない。アンケート解答やプレゼント応募のついでに記入して貰えればOKだ。設問は2つ。今一番熱中している、やり込んでいる「**今月一番遊んだタイトル**」と、過去に遡り「**今まで遊んだゲームの中で一番面白かったタイトル**」をそれぞれ投票してほしい。

また、来月号から毎号「前月の発売ゲームリスト」を掲載するので、最近のゲームタイトルはこれを参考にしてほしい。また、このリストも、現在は完全なものでない場合がある。随時更新していくが、このリストは目安程度とし、必ずしもこのリストの中からタイトルを選ばなくてもいい。あくまで、今キミが一番面白いと思うタイトルで構わないのだ。

宇宙堂のゲームワールド！ ぜ〜〜んぶ 20円以下だよ〜〜♪

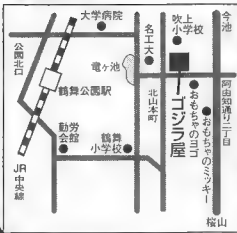
ゲーセン春日井
名古屋の中部大学のヨコ
リサ
駐車場完備

オススメゲ――――――ム♪

	1PLAY
デスクリムゾンOX……	20円（ガンシューティング）
パワーストーン2………	10円（4人対戦OK）
ギルティ・ギアX………	20円
キング・オブ・ファイターズ2000	20円（'99は10円）
カプコン vs SNK……	20円
ソウルキャリバー……	10円
すくすく犬福…………	10円
大花火／デルソル　パチスロ…	100円―35点

JR高蔵寺駅より
バスで中部大行きに乗る

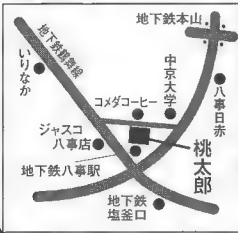
鶴舞公園
名古屋の名工大のウラ
ゴジラ屋

オスス――――――メゲーム♪

	1PLAY
デスクリムゾンOX……	20円（ガンシューティング）
パワーストーン2………	10円（4人対戦OK）
ギルティ・ギアX………	20円
キング・オブ・ファイターズ2000	20円
カプコン vs SNK……	20円
バーチャロンオラトリオタングラム………	20円
大花火／デルソル　パチスロ…	100円―35点

JR中央線鶴舞駅より
歩いて15分

八事の
名古屋の中京大のヨコ
桃太郎

オー――――ススメゲーム♪

	1PLAY
ギルティ・ギアX………	20円
デスクリムゾンOX……	20円（ガンシューティング）
パワーストーン2………	10円（4人対戦OK）
キング・オブ・ファイターズ2000	20円
ガントレット・レジェンド…	10円
カプコン vs SNK……	20円
バーチャロンオラトリオタングラム	20円
大花火／デルソル　パチスロ…	100円―35点

地下鉄鶴舞線八事駅
より歩いて1分

★今月の目玉商品★

悪魔城ドラキュラ（コナミ）…………	¥60,000
アウトフォクシーズ（ナムコ）…………	¥15,000
ローリングサンダー2（ナムコ）…………	¥11,000
ラピオレプス（ビデオシステム）…………	¥15,000
エクセリオン（ジャレコ）…………	¥1,0000
ジョジョの奇妙な冒険2（カプコン）………	¥6,000

★買い取りも充実!! 気軽にTEL待ってます★

⑩ **新品・レトロ基板予約OK!**

創業28年!!

TEL 052-916-1407
FAX 052-916-1502
宇宙堂(株)
〒462-0837 名古屋市北区大杉2-2-19 宇宙堂ビル

営業時間
朝 9：30
〜
深夜12：30

価格：760円（税別）

価格：980円（税別）

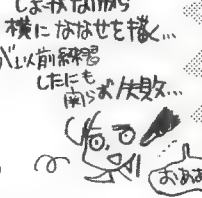
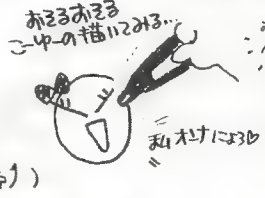
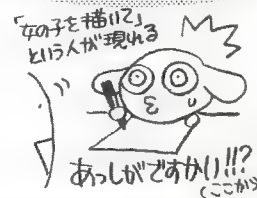
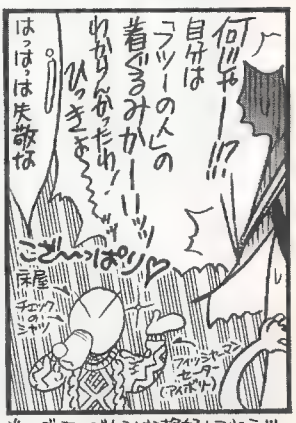
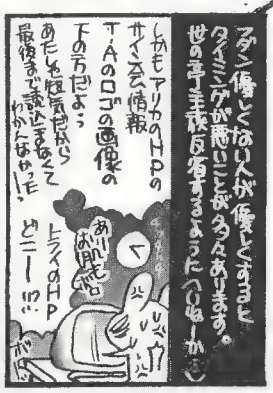
価格：1200円（税別）

ゲーム雑誌のカラクリ

大澤良貴・著

ゲームが好きな人だったら一度は憧れるゲーム雑誌の編集者。その真の仕事内容から、うまく業界に滑り込む方法、実際の誌面から推測される、編集者のそのゲームに対するテンションまで一挙公開。

元アスキー編集者が
語る驚愕の真実!!

株式会社キルタイムコミュニケーション
〒104-0041 東京都中央区新富1-3-7 ヨドコウビル2F 販売部 Tel.03-3555-3431 FAX.03-3551-1208
KTC KILLTIME COMMUNICATION

ひ…1コマ目をよく読んで考え直せ!

※フダン石とんでもこんな格好してねえ!!!

応援ハガキを送ってくださる場合には

実際に開催されるかはわかりませんが、「もし開催されるなら参加したい！」という方がいらっしゃいましたら、往復ハガキに右記の要領にてご記入いただき、弊社までお送り下さい。

応募者多数にて、開催が決定した暁には、返信用ハガキにてその旨の通知書をご返却いたします。

（往信）

〒150-0013
東京都渋谷区恵比寿1-20-18
三富ビル新館6F

株式会社 アリカ
「T.A.全国大会があれば参加したい」係

※この部分には何も記入しないで下さい。

【往信側】

（返信）

返信用の住所を記入

もし、テトリスT.A.の全国大会が開催された場合、

①選手として参加したい
②ギャラリーとして参加したい

どちらか一方を記入下さい。

参加者の

・氏名
・年齢
・電話番号

を記入して下さい。

【返信側】

攻略特集

ゲームに慣れ親しむ入門編の初級。ステップアップと技術応用の中級。さらに究極を追求する上級……。

より深い階層に進むほど、攻略内容も濃く、深くなっていく。

次なるステップを目指すために、まずはページをめくろう。

Amusement Knowledge Chapter 初級編

プレイ方法から始めよう!!

今月のトップ攻略は、発売が目前に迫った『ギガウイング2』。詳しいゲームシステムを紹介する予習編だ。お待ちかねのスコアトライアル関連情報も掲載！続いては、全国のCool Gamerたちのハートを捕らえて放さない『クラッキンDJ』。今回はスコアシステムの徹底解析とVery Hardな2大難関曲の攻略DA！

Strategic Accelerator 中級編

多くの技を駆使して上達しよう!!

中級は『リッジレーサーV アーケードバトル』からスタート。中級コース2つを徹底攻略するぞ。もちろん、搭乗する車種は最高速マシン「リヴェルタソラーレ」だ！『バトルギア2』は脊級コースを攻略。タイトなコーナーが連続する難関コースを、攻めて攻めて攻めまくるぞ。

Enhanced Struggle Tactics 上級編

究極のテクニックを追及しよう!!

『セガ ストライクファイター』は上級コース攻略第一回。戦術を熟知し、今まで以上にシビアな空中戦を戦い抜こう。最終回の『がんばれ運転士!!』では、知って得する情報を紹介。意外な発見があるかも？『プラネットハリアーズ』のステージ攻略は「LAVAA」に突入。初心者講座&買い物指南もあるよ。2001年も盛り上がること必至の『カプコン VS. エス・エヌ・ケイ』。大好評の特濃攻略は、ブランカ・バイス・ダルシム・テリーをピックアップ！『ガンスパイク』は、「バルログ」「カブキ」「ビューティー」と続く、怒濤の中ボスラッシュを攻略！気合いを入れて望んで欲しい。ついに攻略最終回を迎える『スラッシュアウト』は、多人数プレイタイムアタックの後編をお届けする。勇気あるスラッシャーたちよ、永遠に！『ドラゴンブレイズ』はついに最終面に到達だ。6面を越えられた君なら、あとはエンディングに向かって突き進むのみ！『ギルティギア ゼクス』は、全技のフレームデータをついに掲載！DC版も発売されたことだし、さらなる修練&研究に熱意を燃やそう。

発売迫る！
スコアトライアル詳細も決定!!

GIGAWING2

ギガウイング2

Text・C・LAN

発売もすぐそこまで迫ったギガ2。今回はシステムや操作方法など、ゲームをプレイするうえで基礎となる部分をまとめてみたぞ。21世紀シューティングの歴史はここから始まる。

稼動直前！話題のインフレシューティング

1月上〜中旬に稼働が予定される『ギガ2』の紹介もすでに3回目になる。今回はゲームシステムや新要素を今一度おさらいしておこう。『ギガ2』固有のシステム、操作系をしっかり把握しておけば、前作の知識がなくてもすんなりプレイできるはず。しっかり目を通しておいてほしい。

ギガシリーズ最大の特徴が、敵弾を吸収して反射、攻撃に転化する無敵のリフレクト攻撃。溜め撃ちの要領でシールドを展開し、敵弾を吸った分だけ放出する。まさに「攻撃は最大の防御」的システムだ。

ステージ攻略は次号より開始予定だ。スコアトライアルにもチャレンジしてみよう。

基本操作解説

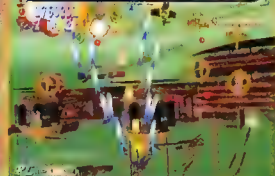
1レバー2ボタンという、シューティングではおなじみの操作系。Aボタンの使い方がカギを握る。

フォースボム Ⓑ

画面全体にダメージを与え、発動中は無敵。この間ショットは撃てない。

リフレクト攻撃 Ⓐを押し続ける

シールドを展開し、ここに受けた敵弾を撃ち返す、本作独特の武器。

ショット Ⓐ連打

ショットは全4段階にパワーアップ。セミオートなので軽い連射でOK。

リフレクト攻撃は2種類

リフレクトフォース

吸い込んだ敵弾を来た方向へと撃ち返す。このリフレクト弾が敵機に当たると倍率アイテムを落とす。

NEW リフレクトレーザー

敵弾を吸うたびに画面内の敵に順次ロックオン。最後に一気に放射する。やはり倍率アイテムを落とす。

狙うは京、そして垓
倍率アイテムとスコアの関係

敵機を破壊、またはリフレクト攻撃を当てるたびに落とす倍率アイテム。これを取っただけスコアもどんどん上昇する。

倍率アイテムを取ると"現倍率"への加算が行なわれる。この状態で次の倍率アイテムを取れば、"加算倍率"に上乗せされ、現倍率への加算が同じく行なわれる。倍率アイテムを取るたびに倍率はどんどん上がり、この現倍率がすべての得点要素に掛け算される。簡単に言えば、取れば取るほどスコアアップするのだ。

現倍率

これが得点要素すべてに直接かかる倍率。たとえば、現倍率が×10000のときに100点の敵を倒せば100万点入ることになる。倍率アイテムを取るたびに加えられていく。

加算倍率

倍率アイテムを取るたびに現倍率にプラスされる値。今+10なら、+1アイテムを3個取れば、現倍率は(11+12+13=)36上がるといった仕組み。面クリアかミスで0に戻る。

倍率アイテム一覧

+5 / +1 / +50 / +10

倍率アイテムは左の4種類。+1は2つあるが、これは敵破壊時(赤)かリフレクト時(紫)かを示すだけで、実質的な効果の違いはない。

驚愕のアイテムラッシュ
アイテムボルカノン現象

特定の条件を満たすことで、倍率アイテムが大量に発生するアイテムボルカノン現象を起こすことができるぞ。

倍率アイテムが画面を埋め尽くすアイテムボルカノン現象を起こすには、「画面上に倍率アイテムを110個以上出現させる」ことが必要。必然的に起こせる場所は限られる。ボルカノンアイテムの「発生源」は通常の倍率アイテムだ。弾を反射した先から流れ出ることになるので着弾点に重なれば回収率も上がるぞ。

発生条件 画面上に倍率アイテムを110個以上出現させる。

+1アイテムがキャラオーバーを起こした場合にも発生。リフレクトレーザーのほうが起こしやすいようだ。

倍率アイテムが分裂!!

ボルカノン倍率アイテム +3

ボルカノンアイテムの倍率は一律「+3」。こう聞くと少ない気もするが、実は発生源となる倍率アイテムがそれぞれ10〜13個に分裂している。単純計算で10倍以上の倍率アイテムに変化するのだ。

ゲー事典

ステージ順は機体ごとに変化

『ギガ2』では前半3ステージの順番が使用キャラによって異なっている。同じステージでも順番が変われば難易度も激変。特にボスの攻撃パターンは大きく変わるので、いろいろなキャラで遊ぶならパターンもその都度作っていかなければならないぞ。ちなみにこれは前作からの仕様だ。

キャラクター別ステージ構成

	工場	雲海	市街
カート	2	1	3
ロミ	1	2	3
リミ	2	3	1
チェリイ	3	1	2
ラルゴ	3	2	1

タッグモードで大幅スコアアップ!

前作の「兆」から一気に飛んだ「垓」という桁は、どうやら2人で1つのスコアカウンターを回す「タッグモード」を前提として設定されていると思われる。スコアトライアルにも対応しているモードなので、気の合った仲間と挑戦してみてはいかが? 詳しくは下の告知を参照してほしい。

タッグモードは高いスコアを狙えるだけでなく、展開も楽になる。

戦いの舞台となる序盤3ステージ

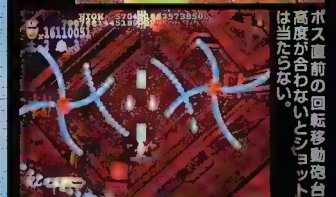
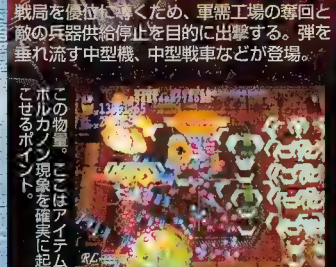
ここで前半3ステージを紹介。アイテムボルカノン現象を何回起こせるかが攻略のカギになりそうだ。

工場ステージ

MISSION
工場部隊の占拠部隊を殲滅、敵秘密兵器の破壊。

戦局を優位に導くため、軍需工場の奪回と敵の兵器供給停止を目的に出撃する。弾を垂れ流す中型機、中型戦車などが登場。

この物量。ここはアイテムボルカノン現象を確実に起こせるポイント。

ボス直前の回転移動砲台。高度が合わないとショットは当たらない。

BOSS ユッド

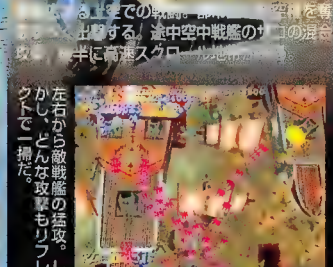
工場を抜けて空中での戦闘になる。第二形態の弾幕模様が美しいボスだ。

雲海ステージ

MISSION
高空より敵艦隊を急襲、空中艦隊の旗艦を撃破。

[illegible]る上空での戦闘。[illegible]撃する。途中空中戦艦のザコの混合攻撃、後半に高速スクロール[illegible]

左右から敵戦艦の猛攻。しかし、どんな攻撃もリフレクトで一掃だ。

高速スクロール地帯の最初にフォースボムがある。取り逃さないように。

BOSS ダレット

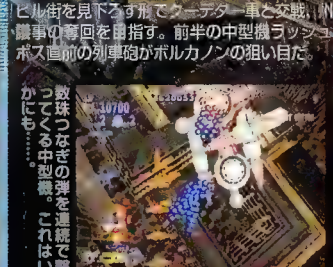
何面に来たかで攻撃方法が大きく変わるボス。このレーザーは3面のみ。

市街ステージ

MISSION
上空より進行ルート確認、市内制圧部隊を殲滅。

ビル街を見下ろす形でクーデター軍と交戦、州議事堂の奪回を目指す。前半の中型機ラッシュ、ボス直前の列車砲がボルカノンの狙い目だ。

数珠つなぎの弾を連続で撃ってくる中型機。これはいかにも……。

後半に登場する列車砲。最後にザコと中型機の攻撃も絡んでくる。

BOSS ギメル

火炎放射やホーミングミサイルなど、リフレクト不能の攻撃が多いボス。

参加者募集!!

CAPCOM & ARCADIA合同企画第2弾

ギガウイング2 スコアトライアル開催!!

シングル&タッグ両部門集計　豪華賞品あり

イベント内容

■NAOMI版「ギガウイング2」を使用した高得点競争
■一人用モードおよびタッグモードで集計
■2月20日中間締切、4月17日最終締切(それぞれ消印有効)入賞者には賞品を授与し、その栄誉を讃えます(賞品は次号にて発表予定)

ルール

■ゲーム稼働と同時に申請も受付開始します。
■使用するのは、カート(KINGFISHER)、ロミ(SPARROW)、リミ(RAVEN)、チェリイ(STORK)、ラルゴ(ALBATROSS)以上5キャラ(5機体)とします
■ゲーム設定は工場出荷時のものとします。付加装置の使用は、連射装置のみ認められます。
■申請は、規定の用紙に必要事項を記入のうえ、下記宛先に送付することで受理されます。
■申請に際しては、スコアを出したゲームセンターの承認が必要です。ゲームセンターの方に必要事項の記入をお願いしてください。
■複数名から同じスコアの申請があった場合、順位は先着順とします。先着の判定は、消印で行ないます。

イベントスケジュール

現　在	開催概要告知
1月中旬	ゲーム稼働開始
1月30日	大会詳細告知
2月20日	中間締切
3月30日	中間発表
4月17日	最終締切
5月30日	最終結果発表

申請用紙はP61に! 送り先は……
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 株式会社エンタープレイン アルカディア編集部 ギガウイング2スコアトライアル係

耳寄りなネタを余すところなく紹介！

マーベラスエンターテイメント
MJCC-50050
¥2,940（税込み）

『CRACKIN' DJ REMIX』 NOW ON SALE

DJ MASTERKEY、スケボーキング、夜光虫など、"ヤバい連中"が「CRACKIN' DJ」をフィーチャー!! オリジナルサントラに続き、ファンならずとも必聴のCDがリリースされたぞ。こりゃもう買うしかねえっス！

CRACKIN' DJ™

連載もフィナーレを迎える今回は、気になる得点システムの紹介から、高難度曲をクリアするためのポイントまで、徹底検証していくぞ。

Text : Junio改めPRIQ？

得点システムの謎に迫る！ スコアシステム

連載最終回となった今回は、イマイチ謎な部分が多かった「得点システム」から紹介していこう。

フレーズの定義

スコアシステムを見ていく前に、まずはスクラッチの得点計算に関わってくる「フレーズ」について説明しよう。

フレーズとは、簡単に言えば1つのスクラッチ群のこと。本作における「フレーズ」とは、左の写真のように、画面中の緑色で表示された実線の始点から終点までを指す。そして、今回のテーマであるスクラッチの得点算出は、下のカコミのような計算方法で、1フレーズが終了するごとに行なわれているのだ。

写真内○印のような場合は、1フレーズに4つ[illegible]となる。

●スクラッチの得点計算方法
①（スクラッチの基本点）×②（フレーズ内の獲得指示個数）×③（評価）
＝そのフレーズの得点
●上の写真のように1フレーズ内のスクラッチが4つで、それらを全部パーフェクトで取った場合
（10＋20＋30＋40）×4×5＝2000点

1 スクラッチの基本点

スクラッチを拾ったときの基本点は、最初の1つ目が10点、2つ目が20点、以下30点、40点……と、連続で成功するごとに10点ずつ得点が上がっていく（MAXは1000点）。ただし、スクラッチのミスor取り逃しや、カットインの失敗によって、再び基本点が10点にリセットされてしまうことに注意しよう。また、スクラッチを指定方向と逆に行なった場合は、点数が10分の1になってしまうぞ。

2 フレーズ内の獲得指示個数

そのフレーズ内で指示されたスクラッチの中で、成功した個数のこと。この場合は4つとなる。

3 評価

評価は主にPERFECT、GREAT、MISSの3種類があるが、ミスの場合は基本点がリセットされるため、実質は2種類となる。

評価の種類	
PERFECT	5倍
GREAT	2倍
MISS	—

その後の点数は？

連続して成功することによって基本点が跳ね上がっていくようになっている。たとえば最初のフレーズで4つのスクラッチを成功し、次のフレーズで更に4つのスクラッチをすべてパーフェクトに成功させた場合は左のようになる。

2フレーズ目でさらに4つPERFECTを出した場合
（50＋60＋70＋80）×4×5
＝5200点

そのまま続けた場合の理論値は
（1000＋1000＋1000＋1000）×4×5
＝80000点

カットイン時の得点加算シーケンス

カットインを成功させたときに入る点数は、1万、6千、5千、4千、3千、2千、1千の7段階。また連続で成功させることによって、2個目が2倍、3個目が3倍といった具合に跳ね上がっていく。ただし、カットインもスクラッチと同様に、途中でカットインまたはスクラッチのミスをするとリセットされてしまうことに注意。ちなみに「連続したカットイン」とは基本的にカットインの間隔が1小節未満であることだ。また、カットイン時にレコード盤とターンテーブルの回転数を合わせれば、点数が更に1.5倍になるぞ（ゲー事典参照）。

ゲー事典 以前紹介したが、カットイン時にレコード盤とターンテーブルの回転数を合わせれば（要は手を放して自然にターンテーブルが回っている状態でカットインすればいい）、点数が更に1.5倍になる。この場合、点数表示が通常の緑色から黄色に変化するぞ。ここで紹介した点数システムを理解すれば、スコアアップにつながるはず。あとはひたすらやりこむのみ！

最高難度曲を気合で乗り切れ！ ハードチューンレクチャー
Hard tune Lecture

高難度曲をクリアして「bonus tune」を出してこそ、真のCRACKIN' DJの称号を得たと言っても過言ではない。ポイントをしっかり頭に叩き込め

rumble storm を突破せよ！

ロックなチューンがお出迎え

全曲モードが公開された関係上、「bonus tune」をプレイするために、先月号でお伝えしたオススメルートでプレイする必要はなくなった。しかし、「rumble storm」をクリアしてないにも関わらず「take it so hard」に挑むのは無謀というもの。この曲は「double moon」をクリアできる人なら、それほど難しくはないと思われる。まずはこの曲をきっちりこなせるようになってから、次のステップへと進んでいこう。

連続カットインをミスするな！

この曲の特徴は、なんと言ってもカットインが多いということ。今まで再三説明してきたが、このゲームはスクラッチよりも、カットインをミスしたときのほうがゲージの減りが激しくなっている。したがって、カットインをミスしないことがクリアの絶対条件となってくるわけだ。

この曲でもっとも大事なのは、最初の連続カットインだろう。ここさえ乗りきればあとは比較的楽な地帯が続くので、そこでゲージを増やそう。

キューイング＆カットイン

この曲に限ったことではないが、キューイング＆カットインは落とさないように、先月号で解説したような手順でスムーズにこなせば、それほど難しくはないはずだ。また、連続キューイング＆カットインの間にスクラッチが挟まってくることが多数あるが、キューイングのことを考えた良心的な配置となっていることが多い。難しいと感じる人もいると思うが、むしろこのあたりを回復地帯にするぐらいの気持ちでないと、クリアへの道は険しいぞ。

連続カットインを越えれば……

後半に入ると、リズミカルな連続カットインが何度も登場する。これを乗りきればクリアは目前だ。特に難しいことはないが、3連カットインだけはしっかりとこなそう。これをミスしてしまうと、ゲージ満タンからでも一気に閉店なんてことがありうるからだ。リズムと方向を間違えないように慎重に拾うべし。

最終関門は take it so hard

圧倒的な難しさ

間違いなくこのゲーム最大の難関曲と言える「take it so hard」。曲の難度を示すレコード盤の数が「rumble storm」と一つしか変わらないのに、難度は一気に5倍くらいになった印象を受ける。ここではクリアするために押さえておきたいポイントをいくつか紹介するが、真に必要なものは「気合い」だ！

適度に捨てる

まずプレイする前に踏まえておいてほしいのが、「最初から全部拾おうとしても無理」ということ。最終目標は全部拾うことだが、これはあくまでも理想。クリアできなくては元も子もないので、まずは難しいスクラッチを捨てていこう。そして、徐々に捨てたオブジェを拾うようにして得点アップを狙うのだ。

キューイング方向にスクラッチ

では、具体的にどんなところを捨てればいいのか？ まずは左の写真のようなポイントが挙げられる。スクラッチの方向と、キューイングの方向が逆方向になっているうえ、オブジェの間隔も狭い。ここは割り切ってキューイングの方向にスクラッチして、省略するのがいいだろう。無理して指示された方向にスクラッチして失敗するくらいなら、このほうが断然ゲージが減らないはずだ。というよりも、カットインをミスしないことが重要なのである。

その応用で……!?

この曲はBPMが速いため、スクラッチを往復させつつキューイング＆カットインするのが難しい。そこでゲージに余裕がある場合は、連続スクラッチの一つ目を飛ばしてしまおう。これによりキューイングが楽に行なえ、カットインの成功率を上げられるぞ。スクラッチを一つ捨てても、次のカットインでパーフェクトを出せば、トータルでゲージは減ることはないはずだ。

高速スクラッチに対応しよう！

キューイング＆カットインと並ぶ大きな問題が高速スクラッチだ。BPMが速いうえに、スクラッチ自体の間隔も狭いため、素早くターンテーブルを回さなくてはならない。

対策としては、スクラッチの進入を気持ち早めにすること。進入が遅れるとすべてがミスになりがちで、一気にゲージがなくなってしまうこともある。また、早めに進入すれば、たとえミスしても途中から復活しやすいのも強みだ。

ゲー事典 **高速スクラッチには**：素早いスクラッチが苦手な人は、回し方を工夫してみるのも一つの手だ。とくに指の先をターンテーブルに押し当てるようにして回した人は苦労すると思うので、思い切って5本の指を押し当ててみるのもいいだろう。そう、ちょうどビンのふたをひねるようにだ。こういうちょっとした工夫で案外簡単にできたりするもんだ。

リッジシティの風になれ!!

RIDGE RACER V

Arcade Battle

いよいよ姿を見せた「リッジV」。ゲーセンで、彼女を前に「PS2でやり込んだんだぜ!」と彼氏がトライ。しかし、その“とっ散らかった”走りがアーケード版ならではの難しさを物語った……。

大好評! 2001 TYPE R

完全限定生産のリッジレーサーVポータブルキックスケーター「2001 TYPE R」。予約数が1000台に達した時点で締め切りとなるので、まだ手に入れていない人は下記のホームページに急げ!!（P192の読者プレゼントにもあるよ）
http://www.namco.co.jp/home/goods/kickboard/pages/index.html

市街地、海、山と、さまざまな景色を見ながら走れるところが魅力的。

中級コース
OUTER PASS
EVENING　3LAPS TO GO

コーナーの難しさにメリハリのついたコース。その中から3つのポイントをピックアップ。

A しっかりとしたライン取りを!

スタート後、トンネル入り口でライバルマシンが走行ラインをふさぐ。ここはインを突いてパスしよう。トンネルを抜けたあとのコーナーを280キロ台でドリフトクリアすると、Aポイントへ進入。上り坂で視界が悪くなってい[illegible]ーが待ち受けている。ここのライン取りは、最後の右コー[illegible]

無理だと思ったら、早めにアクセルを緩めてドリフトを行なおう

最後の右コーナーを減速せずに曲がるための進入は、タイミングがシビア。

走行ラインは最後のコーナーに合わせ、初めのコーナーはミドルで進入。

B ドンとビタ止め! ドリフト角が重要

マップを見ると、ひと目でそのコーナーがヘアピンだと分かるBポイント。進入時にハンドルを5割ほど右へ切り、アクセルを離してドリフトを開始。マシンが一瞬でイン側の壁を正面にするので、カウンターを早めに当てて修正する。このときの速度は[illegible]立ち上がることが可能になっている。[illegible]

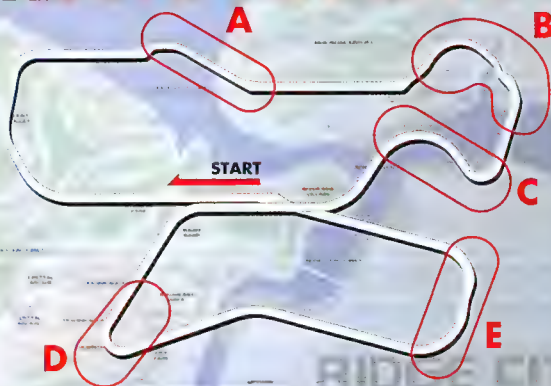
[illegible]

C 最後のコーナーが最大のクセモノ

トンネルを抜けると、ドリフトの必要な右コーナーが待ち[illegible]

S字コーナーは、アウトから進入すれば確実に曲がれるようになる。

最後のコーナーは、インにあまりこだわらないことをオススメする。

ゲー事典　質問：ゲームセンターで1プレイ200円というのは高くない？（渋谷区　尺ハジャッケイ　27歳）　回答：高くないと思いますよ。1プレイで5コースも楽しめるんですから、むしろお得な値段。ゲーセン業界では「価格破壊が起きた」とまで言われていますよ(嘘)。でも、たしかに1位でゴールしないと次へ進めないのは、初心者にとって高いかもしれませんね。

市街地をそのまま舞台とした中級コースを攻めてみよう!

A 起伏に注意! 進入時は直線的に

トンネルを抜けると、左に上り坂のランプウェイが伸びている。ここはアウトから進入し、インへ寄ったら直線になるような走りを。上り坂の終わりに起伏があるため、斜めに進入すると跳ねたときに[illegible]

[illegible]

B なが〜いドリフト そしてS字へ

道路の右端に紅白の減速帯が見えたら、5速へシフトダウン。アクセルを離してドリフト開始。このとき240キロを目安に長いコーナーをドリフトクリアするのだが、絶対に減速帯へ乗り上げないよう注意しよう。乗り上げると[illegible]

下り坂のなが〜い右コーナー。マシンの絶妙なコントロールが問われる場所だ。

右コーナー進入手前はS字コーナーに。左の壁ギリギリを通過するようにしよう。

右コーナーに対してアウトインアウトのラインが取れれば、減速をせずに曲がれるぞ。

C 大きなS字は 二つ目に合わせる

ややキツめの右コーナーのあとに、緩やかで長い左コーナーが続く。始めの右コーナーは、Bポイントの立ち上がり5速のままでアクセルを離してドリフト開始。時速はだいたい250キロを目安に[illegible]速を行なおう。そして次の左コーナー。ここは[illegible]速[illegible]な[illegible]

右コーナーはドリフト走行後、出口でミドルラインが取れるような走り方をしよう。

車線一杯を使ってアウトインアウトで走ると、ちょうど曲がり切ることができるぞ

D 大ジャンプから 左へドリフト

初級コースにも存在した、大ジャンプ後の左ドリフトコーナー。ここは初級コース同様、まずジャンプする際に左コーナーに合わせ、アウトとなる右側の壁に寄れるように。着地後はすぐにアクセルを離[illegible]てドリフト開始。マシンが滑った瞬間にカウンターを当てよう。このタイミングがドンピシャで決まれば、アウトインアウトのライン取り、かつコーナリングスピードも280キロ以上という理想的な走りを実現できるだろう。

なお、280キロを下回った場合は、ギアを5速へ入れることを忘れずに。

[illegible]

進入が遅いと失敗する確率も高い。なお、成功時はマシンの向きも直線的に。

E 複合コーナーは マシン制御がカギ

Dポイントに続き、Eポイントも初級コースと同様の複合コーナーとなる。コーナー進入時は、始めにアウトからインへ寄り、アクセルを一瞬離して280キロ前後の軽いドリフトを行なう。その後すぐさまグリップを回復させ、ひとつ目のコーナーをクリア。[illegible]コーナー進入時は、[illegible]トダウンし[illegible]イン[illegible]で進入する。このときの時速はだいたい250キロ前後。そのまま立ち上がる状態を維持しながら出口[illegible]ベストな走行[illegible]

インに張りついた状態で軽いドリフトを行なうのがコツ。マシンを内側へ向けよう。

コーナーとコーナーの間でしっかりとグリップを回復させてからふたつ目の作業を。

ここもまた軽いドリフトを仕掛け、道幅一杯を使って立ち上がっていくようにしよう。

ゲー事典

質問:ゲーセンの実況でスリップストリームに入ると速度アップ……と言っていたんですが、やってみても速度に差を感じないんですが……。(北海道　中川剛　34歳)

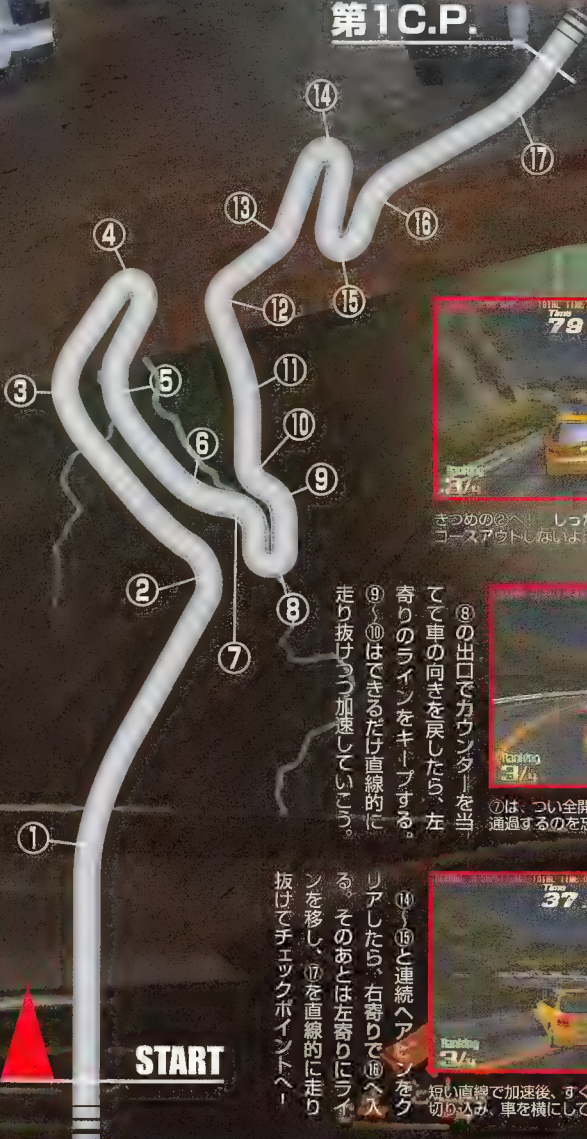
回答:ごもっともです。一人でプレイしたときは、ライバルカーの後ろにピタリと張り付いてもなんの意味もありません。ただし、対戦では後続車にブーストがかかり速くなります。

BATTLE GEAR 2

バトルギア2

Text：するずる⑱

マップ付き 弩級攻略！

前作同様に存在する難コース「弩級」&「超弩級」から、今回は「弩級」編をお届け。マップを見ていくことで全体の流れを完璧に覚え、さらなる上の走りを目指そう！

本作では隠しではなく、最初からコースセレクト時に選ぶことができるようになった「弩級」と「超弩級」の2コースのうち、まずは「弩級」から攻略していくぞ。

数多く存在するコーナーを的確にクリアしていかなければならないため、コースマップを頼りに走りの流れをしっかり覚えよう。今回は重要なコーナーをピックアップして攻略していくぞ。

コースを暗記せよ！

弩級

COUSE LENGTH Unknown

ELEVATION Unknown

攻略のポイント

今回もコースマップを主体に解説していくぞ。コースの流れを把握して、確実に完走できるようにしよう。

スタートから第1C.P.まで

第1C.P.

START

①②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰

きつめの②へ！　しっかり減速を行なって、コースアウトしないように！

①後はコース右寄りを全開で走り、③手前で左寄りにラインを移す。④は60km／hまで落とし、大きく切り込む。

④も、スピードにのっていると厳しい。かなり手前での減速が課題となる

⑤～⑥は速度を優先して左寄りを走り、⑦はきつい⑧の直前なので曲がりながら減速し、⑧手前で60km／hにして抜けていこう。

⑦は、つい全開で入りがち。減速しながら通過するのを忘れないこと！

⑧の出口でカウンターを当てて車の向きを戻したら、左寄りのラインをキープする。⑨～⑩はできるだけ直線的に走り抜けつつ加速していこう。

⑪も直線的に走り、ややきつい⑫は手前で110km／hに落として曲がっていく。⑫を抜けたら左寄りをキープし、その先の⑬の進入準備に入る。かなり手前から減速を始め、60km／hに落として車を横にして抜けよう。

続けてきつい⑭が待っているので、65km／hに落として曲がっていくぞ！

⑭はスピードがのっているので、ハンドルを切り込む前に減速を終了させること！

⑭～⑮と連続ヘアピンをクリアしたら、右寄りで⑯へ入る。そのあとは左寄りにラインを移し、⑰を直線的に走り抜けてチェックポイントへ！

短い直線で加速後、すぐに減速。しっかり切り込み、車を横にして⑮を抜けていく！

ゲー事典 前作に引き続き、今回も夜の重苦しい雰囲気のなかで展開する弩級コース。でも、筆者の場合は前作でやり込んで慣れているせいか、なんとなく気楽に走れる気が……。「継続は力なり」といったところでしょうか？　次回作にもあったらさらに楽になる？　もはや「弩級」にならなくなるかも。（言い過ぎ？）

第1C.P.から第2C.P.まで

①はインを通って、そのまま右寄りを走ったあと、80km／hに減速して②に進入。

②はついつい減速を忘れがちになるので注意すること。

③から⑦は、リズミカルに切り込んで、なるべく膨らまないように走る。⑧は115km／hに落として曲がり、⑨ではさらに70km／hまで落として抜けていく。⑩～⑫を抜けると、⑬の先から⑯まではコースが広がるので、コース幅を十分に使って走ろう。

⑱では、すぐ先の⑲に備えて減速を始めていき、⑲手前で60km／hにして、確実に曲がれるようにしよう！

⑪をミドルからインに抜けつつ、減速も同時に行なって⑪へ進む！

カウンターを当てて⑲を抜けたら、加速を重視し、直線的に⑳～㉑と走り抜けよう。

㉒はややきついので、㉑のあとは右寄りをキープし、120km／hに落として曲がるようにしていこう。

㉓は全開でしっかりインを突き、左に寄りつつ抜けてチェックポイントへ！

第1C.P.　第2C.P.

第2C.P.から第3C.P.まで

マップで見ても分かるように、この区間は短い。しかし、そのぶん内容は濃いので、ここでのミスがクリアに大きく影響してくるということを忘れないようにしたい。

[illegible]1発目。ここで失敗するとその[illegible]が狂うので、気合いを入れよう！

左寄りのライン[illegible]スピードが出ているはずなので、かなり手前から減速して65km／hまで落として[illegible]り切り込んで進[illegible]

このあと、③～④でも[illegible]km／hに落として抜けていき、④はやや高い70km／hで抜けていく。⑤のカーブがゆるいことを忘れがちなので注意。

⑤をインから入ってアウトへ抜けたら、次のきつい⑥の進入の準備をする。手前でしっかり減速を開始しよう。

[illegible]

[illegible]

⑤は、勢いあまって（？）減速してしまうことがあるので注意し、直線的に走る！

第3C.P.　第2C.P.

第3C.P.からゴールまで

①で85km／hまで減速したあと、ゆるい②を抜け、きつい③で60km／hに減速と、前半は忙しい展開になる。

コース幅が一時的に広がるなかを加速しつつ、⑤、⑦、⑧の進入時は105km／hに減速して抜けていく。

⑨では、ふたたびコース幅が広がるので、ライン取りに注意しながら100km／hまで落としてクリアしよう。

広いコース幅を十分に使い、ライン弧を大きくして通過速度を上げよう！

⑨を抜けたら、⑩はイン寄りから進入してアウト寄りに早めに出ていくようにし、次の⑪の進入に備えよう。

コース幅が狭くなった先にある⑪は、70km／hまで落としてしっかり切り込んで抜けていくようにし、締めくくりの⑫へ進もう。

⑫は最後の山場！　車を横にしすぎると立ち上がりの加速が鈍くなってしまうぞ。

95km／hまで落として⑫を抜けるが、立ち上がりの加速にひびくので、あまり車を横にしないように注意しよう。あとはインベタで⑬～⑭と抜けて、見事ゴール！

クリアのコツはやはりコースの暗記だ。とりわけヘアピンでのミスは致命的なので、早めの減速を心掛けよう！

ゲー事典　低速コーナー、高速コーナーが随所にあるので、しっかりコースを覚えておかないと減速が遅れてしまったり、効率のいい加速ができなかったりする。最速のラインだけではなく、先を見据えた走り方もしっかり会得するようにして、次回の超弩級コース攻略のための足掛かりにできればベストだ。

ミッション攻略 上級編

SEGA STRIKE FIGHTER

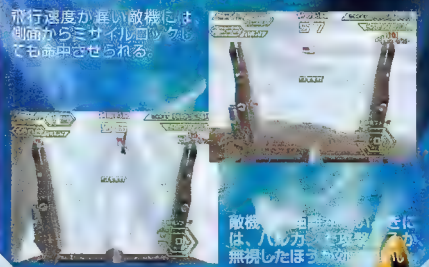
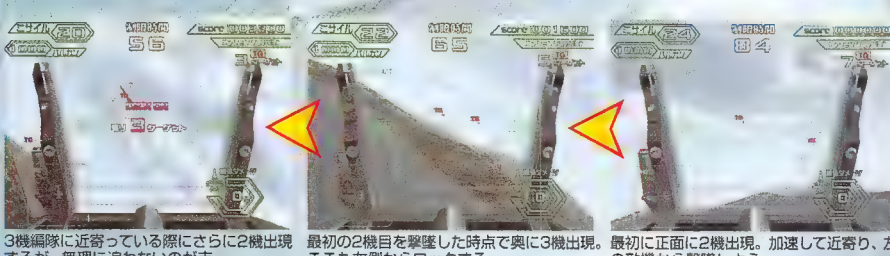
セガストライクファイター

今回は上級ミッションの左側の選択ルートを攻略。右側ルートに関しては次回攻略予定だ。

Text：SHO

MISSION 1

「攻撃機迎撃」

規定ターゲット数=7

空中戦闘からスタートするミッション1は、敵が地上攻撃機なので速度が遅く、撃墜は比較的簡単だ。空母から発進すると、まず正面に2機のターゲット機（以下TG）が見えるので左からミサイルロックをかけ、2機とも撃墜する。2機目を撃墜した時点でさらに正面に3機→2機の順番で合計5機が視界に入るが、最初の3機を撃墜した頃には残り2機との距離が非常に近くなるので、無理せず一度旋回してから撃墜する。

これでクリアとなるが、この間、敵の護衛機が背後からミサイルを撃ってくるので、レーダーを見ながら背後の敵機を警戒することも忘れずに。

最初に正面に2機出現。加速して近寄り、左の敵機から撃墜しよう。

最初の2機目を撃墜した時点で奥に3機出現。ここも左側からロックする。

3機編隊に近寄っている際にさらに2機出現するが、無理に追わないのが吉。

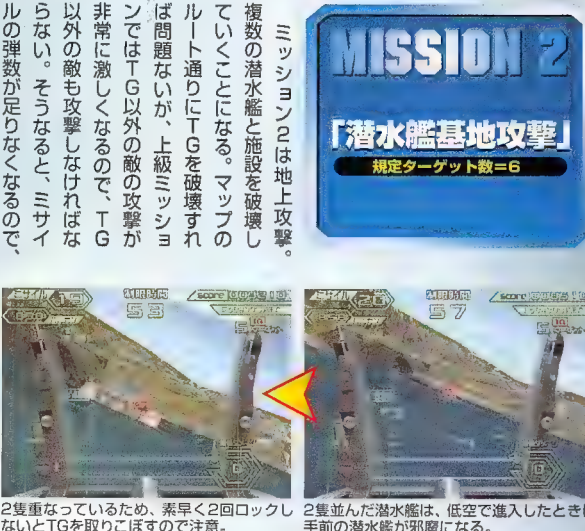
敵機別ミサイルロックのコツ

敵飛行物を攻撃するときには、そのターゲットによって狙い方が多少変わってくる。戦闘機の場合は、側面からミサイルロックしてもほとんど命中させることはできないが、ミッション1の攻撃機などは飛行速度が遅いため、側面からロックしても簡単に撃墜できる。ただ、この敵[illegible]距離が近いときには命中しにくいので、無理なミサイル攻撃は控えよう。

飛行速度が遅い敵機には側面からミサイルロックしても命中させられる。

敵機[illegible]には、バルカン[illegible]無視したほう[illegible]

MISSION 2

「潜水艦基地攻撃」

規定ターゲット数=6

ミッション2は地上攻撃。複数の潜水艦と施設を破壊していくことになる。マップのルート通りにTGを破壊すれば問題ないが、上級ミッションではTG以外の敵の攻撃が非常に激しくなるので、TG以外の敵も攻撃しなければならない。そうなると、ミサイルの弾数が足りなくなるので、簡単なTGはバルカンで破壊することをオススメしたい。

まず、最初のTGはバルカンで破壊。その後2つのTGが視界に入るが、右側のTG（マップ内①）は2隻並んだ潜水艦の奥側なので、上空から角度をつけて攻撃するか、低空なら2回ロックすることを心掛け、確実に破壊しよう。

3機のTGを破壊したら大きく右旋回し、残りのTGを直線軌道上に捉える。ノルマは残り3機だが、TGは4つ出現。あとは狙いやすいTGだけを攻撃すればOKだ。

MISSION 2
「潜水艦基地攻撃」

●…TG
●…通常敵

①

START

最初のTGは接近してからバルカンで破壊すれば、ミサイルを1発節約できる。

2隻重なっているため、素早く2回ロックしないとTGを取りこぼすので注意。

2隻並んだ潜水艦は、低空で進入したときに手前の潜水艦が邪魔になる。

ターゲット以外の敵：ミッションを遂行していくうえで、やっかいな存在なのがTG以外の敵。特に戦闘機は背後からミサイルをバンバン撃ってくる。空中戦闘ミッションでは、タイムの関係上TG以外の敵を撃墜する余裕がないが、地上攻撃ミッションのTGならバルカンで十分に破壊可能なので、ミサイルの許す限り邪魔な敵機はどんどん撃墜していくことをオススメしたい。

上級ステージ最初の難関、ドッグファイトミッション。スタートすると、自機の左後方に向かって味方輸送機が飛んでいき、それを敵機が追いかける感じになる。このとき、最初に視界に入るTGを追って方向転換すると、さらに後方からくる敵機に背後を取られる形になるのでダメ。ここは我慢して最初のTGをやり過ごし、さらに奥のTGまで直進しよう。奥のTGが左前方に見えたら、その背後に回るように旋回を始める。敵機は輸送機の背後に回ろうとする傾向にあるので、TGの背後を取るのは比較的簡単だ。

あとは一気に撃墜すればいいが、輸送機が蛇行するのにつられて敵機も蛇行し始める。このとき、自機の速度が速いとTGを追い越してしまうので、スピードを抑えながら位置を微調整し、常にTGの背後にいるようにしよう。

最初に見えるTGは無視して奥に出現するTGに向かって直進しよう。

奥のTGが出現し、左方向をすれ違ったら旋回を開始。

旋回し終われば、輸送機の後方を飛ぶTGの編隊がまる見えなのだ。

ミサイルの当て方教えます

敵戦闘機をミサイルロックするときは、真後ろからロックするのが理想。しかしドッグファイト中は旋回中にロックすることが多くなるため、命中率も低下してしまう。そんなときは、敵機より高い位置からミサイルが飛んでいくように攻撃すると、命中率が格段にアップする。旋回している相手を追っているときは、少し高い位置から狙うように心掛けよう。

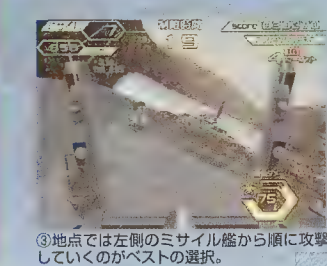
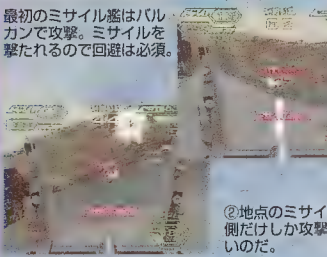
MISSION 4
「空中給油」

空中給油はマーカーや誘導マークに気を取られがちで、結局どうすればいいのか分からないという人が多い。「機体をマーカーにあわせろ」などというメッセージが出ているので、機体を四角の中に入ればいいのか？　などと考えたりして、わけが分からなくなる人もいるようだ。実際に給油を成功させるには、給油機の1メートル以内に近寄ったとき、自機の吸引口と給油機から出ている給油口が重なればOK。四角のマーカー内に機体をぴったり収めることで、ちょうど吸引口と給油口が合うようになっているのだが、多少は給油口の位置を意識したほうが成功しやすい。

ちなみに、機体によって吸引口の位置が異なるが、実作業としては何も変わらないので、気にする必要はない。

ホーネットの吸引口は機体先端から近い位置にある。注意して見れば分かるはずだ
グリペンの吸引口は機体中央部にあるため、大きく右側に伸びているのが特徴。

四角いマーカーよりも、給油口を意識したほうがやりやすいぞ。

MISSION 5
「鉄橋破壊」
規定ターゲット数=6

ここは鉄橋がTGになっていて、周りのザコがガンガン攻撃してくる。そのため、ミサイルを撃ってくるザコを早めに撃破するのが基本となる。

まず、開始直後の①地点ではミサイル艦を撃破。ここは、後のことを考えてバルカンで破壊しておくといい。左旋回後にヘリが2機飛んでいるのでミサイルロック。次に②地点の鉄橋を破壊すると、直後ミサイル艦が2隻並んでいる。右側の艦しかミサイルを撃ってこないので、右側を素早く撃破し、左側は無視。その先にある2本目の鉄橋と、鉄橋下の艦船を同時に撃破。左右にTGが出現する③の地点では、その手前にミサイル艦が2隻。ここは左側の敵機しかミサイルを撃ってこないので、左のミサイル艦→左のTG→右のTGの順に撃破するのがベスト。最後に滝を越えると3つのTGが並ぶが、この時点でノルマはあと2機のはず。距離が近い順に、左側から2つのTGを破壊すればOK。

敵機の攻撃を制し、ダメージを最小限に抑えてクリアできるようになろう。

MISSION 5
「鉄橋破壊」
●…TG
●…通常敵
①
②
③
START

最初のミサイル艦はバルカンで攻撃。ミサイルを撃たれるので回避は必須。

②地点のミサイル艦は右側だけしか攻撃してこないのだ。

③地点では左側のミサイル艦から順に攻撃していくのがベスト。

自機の違いによる難易度：F/A-18ホーネットとJAS-39グリペンでは機体の性能差があるが、中でも重要なのがミサイル積載量の違いだ。たとえば、上級最初のミッションではホーネットが24発に対してグリペンが20発。旋回性能では勝るものの、ミッションが進むにつれミサイル積載量の差が響いてくるので、グリペンは上級者向けの機体と言えるだろう。

MISSION 6
「空中哨戒任務」
規定ターゲット数=6

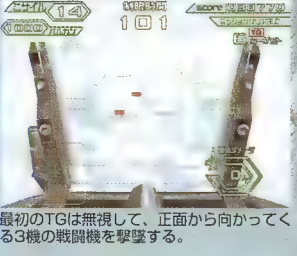
上級ミッション最大の難所、2度目のドッグファイトミッション。なんとなく戦闘していると、アッという間に撃墜されてしまうので、ここはパターン化して一気に5機まで撃墜してしまおう。

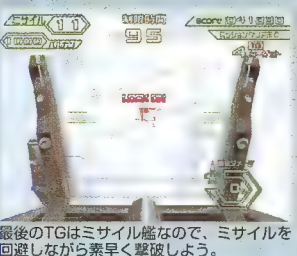
スタートすると、画面内に3機のTGが出現。正面に2機、右端に1機という配置だが、右の1機は無視して正面の2機を確実に撃破。2機目をロックしたあたりで、さらに奥に1機のTGが出現するので、ここまでの3機を確実に撃墜しておきたい。その後、少し左方向に機体を傾けて直進すれば、奥からさらに2機向かってくるので、これも確実に撃墜しよう。どの編隊も正面から向かってくるので、ミサイルロックするときには、スピードを落として命中率を高めることを忘れずに。

これでTG機を5機撃墜できるので、残りは1機のみ。旋回などを駆使すれば、1機ぐらいの敵機はなんとかなる。ただし、TG以外の戦闘機も多いので注意しよう。

最初の3機編隊は、左側の2機のみを狙って、確実に撃墜しておこう。

撃墜後、直進するとさらに奥からTGが1機向かってくる。

MISSION 7
「軍事施設攻撃」
規定ターゲット数=7

最終攻撃ミッションとなるこのステージは、地上と空中から敵ミサイルが飛んでくるので、TG以外の目標もキッチリ撃破しなければならない。

まず、スタートして最初に視界に入る地上TGは無視して、①の突進してくる戦闘機3機をミサイルロックして撃墜しておく。これを逃がすと、後々になって背後からミサイルを撃たれるからだ。最初に対峙するTGは②になるが、これはバルカンで破壊。次の③地点では2機のヘリがミサイルを撃ってくるので、TGを破壊すると同時にこれらも撃墜しておこう。あとは大きく右に旋回して港周辺のターゲットを3つ破壊すればOK。

旋回の際、同時に上昇もしておけば、その後TGを狙いやすくなるので覚えておこう。ここまでくればクリアは目前だが、最後のTGはミサイル艦なので気を引き締めよう。

最初のTGは無視して、正面から向かってくる3機の戦闘機を撃墜する。

最後のTGはミサイル艦なので、ミサイルを回避しながら素早く撃破しよう。

③周辺のTGと同時に、2機のヘリを早めに撃墜しておこう。

MISSION 8
「着　艦」

最終ミッションの着艦はボーナスステージ扱いになっているので、失敗してもゲームオーバーになることはないが、せっかくここまできたのだから着艦ぐらいは成功させたい。

着艦は空母から発せられる誘導灯にそって降下していき、130ノット前後で空母の着艦マーカー付近に着地すればOKだ。速度や位置が多少ずれていたとしても、機体を着地させれば自動的に急ブレーキがかかって停止してくれるので問題はない。ただし、タッチダウン時に機首を下げすぎたり上げすぎたりすると、失敗してしまう可能性が高くなるので、その点には十分注意しよう。

階級章とコンティニュー

すべてのミッションをクリアすることでエンディングを迎えることになるが、最後に階級章が付くのが分かるだろうか？　この階級はコンティニューの回数で決まり、1コインクリアで大佐、2コインで中佐というように階級が下がっていく。5回以上コンティニューした場合はすべて少尉となる仕組みだ。1コインクリアの大佐目指して頑張ってほしい。

1コインランキング内に大佐の階級を残すことができるよう、日々精進しよう。

RANKING		
RNK NAME	SCORE	CLASS
1st WOW	73460	
2nd WOW	70805	
3rd MQD	67220	
4th WOW	61360	
5th EF1	59280	

エンディングで、すべてのミッションのタイムが表示される。

指定されたマーカー内にタッチダウンできれば5000点のボーナスが入る。

着艦直前にはスピードを130ノット付近に調整し、機首を少し下げておく。

速度は200ノットからスタート。速度調整しながらゆっくり降下しよう。

ネームエントリー： ハイスコアを叩き出したときにはネームエントリーが許されるわけだが、このゲームのネームエントリーはユニークで、名前が機体に刻み込まれるのだ。自分の入れた3文字の英語が機体に刻まれる場面は、自分の機体が用意されているみたいで、なんとも言えない達成感を味わうことができる。君は自分の愛機に名前を刻むことができるかな？

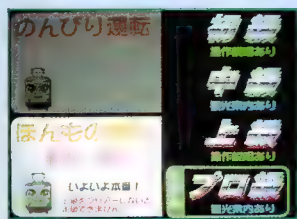
熟練運転士を目指して ……番外編!!

今回は、もっとこのゲームを楽しんでもらうべく、細かい設定の部分にも目を向けてみました! 余裕のある人はトライしてみてはいかが?

Text：ずるずる㈱

難しいプロ級に挑戦!

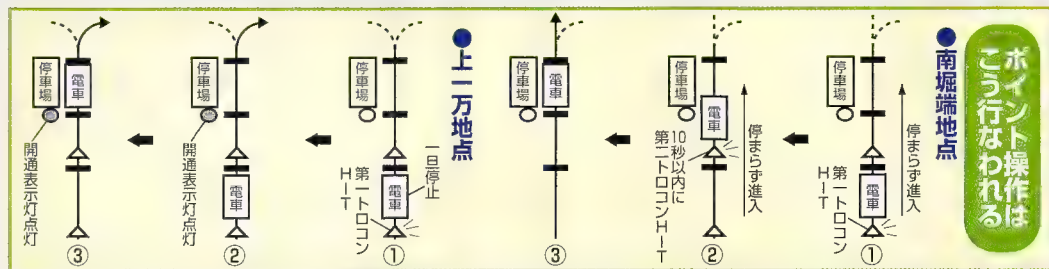
上級がクリアできたら難しい「プロ級」に挑戦しよう!

上級と大きく違うのは、駅や信号の近くで表示される停止線までの距離が、まったく表示されなくなることだ!

一番下の「プロ級」を選んでいざ出発! 熟練度の具合をチェックだ!

残りの距離を確認してブレーキを使い始める方法で運転していた人には、かなりのダメージになるのでは?

駅に進入中の場面だが、停止線までの距離表示がない! 速度は大丈夫?

流れる風景を覚えて速度の調整ができるような運転方法に、変更が必要となるだろう。

さらに停止位置のチェックが厳しくなっているので、より慎重な運転が必要だぞ!

ポイント操作について 伊予鉄道編

プロ級では、停止距離の表示だけでなく、ポイント操作(のきっかけとなる手順)も無表示になってしまうので、ここでもう一度それを確認しておこう。

ポイント操作はこう行なわれる

●南堀端地点

① 停まらず進入 第一トロコンH-T
② 停まらず進入 10秒以内に第二トロコンH-T
③

●上一万地点

① 一旦停止 第一トロコンH-T
② 開通表示灯点灯
③ 開通表示灯点灯

(図中：停車場、電車)

ポイント操作に失敗すると……

ポイントの操作が必要なところは、南堀端停留所と上一万停留所の2カ所。

まず南堀端停留所のほうから見ていこう。ここは本来ポイントを変えずにそのまま直進するのだが、あえてポイントを変える操作をしてみる。

南堀端停留所の先にあるポイントだが、矢印は右向き! 変わるまで1分はかかる!

もし変えてしまうと当然ながら進行不能! 待っていれば信号は変わるが時間が……。

次の上一万ではポイントを変える操作をするのだが、忘れて突き進んでしまうと……。

上一万停留所の先のポイント。ここのミスはありがちなので要注意だ。

矢印は左の表示のままで、途方に暮れることになる。当然進めない展開になるために、「ポイント操作ミス」ということで減点に!

試してもいいけど、その後の運行は大幅に遅れるぞ!

もっと運転を楽しもう データ編

君は「リアルモード」でプレイしたことはあるかな?

このモードでは、本物の運行ダイヤに沿ってゲームが展開していくけれど、24時間営業の店舗に置かれている場合はどうなるのだろう、なんていう疑問が出てくるはず。

現実では当然ながら24時間運行はされていないので、ゲーム中では午前0時を境に終電か始発での展開になる。

そしてさらに気になるのが時間による演出。特に、朝や夕方のような、明るさが大きく変わる時間帯は見ものだ。

この演出では、なんと江ノ島と松山それぞれに、時期(月ごと)によって変わる日の出、日の入りの時間まで設定されているのだ!

また、その運行時間帯によっては、当然運行されている列車の本数が違ってくる。その違いを、江ノ電の交換列車の有無で確認してみよう。

交換列車の存在について(江ノ島電鉄)

	通常時間帯	早朝・深夜
鵠沼	○	―
江ノ島	○	○
峰ヶ原信号場	○	―
稲村ヶ崎	○	○
長谷	○	―

ほかには、確認が大変だが、リアルモードの江ノ電の始発と終電(中級以上)は、終点の鎌倉駅で4番線に入線する。数多くプレイしている人なら気付くチャンスはあるだろうけど、シミュレーションの要素が色濃く出ている部分も知っておくと、もっとこのゲームを楽しめるはずだ!

伊予鉄道 各駅間運転時分

駅	運転時分
松山駅前	―
大手町	1分15秒
西堀端	1分15秒
南堀端	1分15秒
市役所前	1分15秒
県庁前	1分15秒
大街道	1分00秒
勝山町	1分30秒
警察署前	1分00秒
上一万	1分30秒
南町	1分40秒
公園前	1分20秒
道後温泉	1分00秒

江ノ島電鉄 各駅間運転時分

駅	運転時分
藤沢	―
石上	1分40秒
柳小路	1分10秒
鵠沼	1分40秒
湘南海岸公園	2分15秒
江ノ島	1分30秒
腰越	2分35秒
鎌倉高校前	2分05秒
七里ヶ浜	2分30秒
稲村ヶ崎	2分55秒
極楽寺	2分05秒
長谷	1分35秒
由比ヶ浜	1分35秒
和田塚	55秒
鎌倉	1分55秒

ゲー事典 **江ノ電の隠し車両**：江ノ電を選んでプレイする際、ゲームの難易度を選択する画面上で、扉スイッチを押しながらスタートボタンで選ぶと、運行時に使われる車両が302形になるぞ!

今世紀最後の3Dシューティング！ 遊ばないのは、もったいないぜ！

★HYPER SOLDIERS FROM EARTH★

PLANET HARRIERS

ステージ攻略は、面白さも敵の攻撃も大幅にパワーアップするLAVAA(3面)に突入。"カメ"の突破に悩んでいるプレイヤーは必見だ！

担当　三茶ハリアーズ

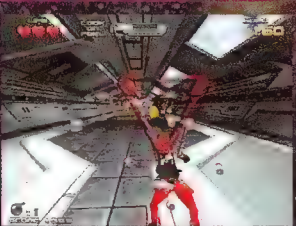
「難しい……」と言う前に

プラネットハリアーズ 初心者の心得

「2～3回やってみたけど、なんかしっくりこなかった」という人は、これからの2ページを読んで再度挑戦してみよう。少し慣れれば、かなり遊ばせてくれるゲームだぞ。　Text：RED

心得 其の一　メインはミサイル攻撃

自キャラの攻撃方法はバルカンガンとミサイルの2種類あるわけだが、敵を撃つために使うのは基本的にミサイル。バルカンガンは射程が短く、威力も低いので、アテにならないと考えよう。アイテムボックスを開けるのが主な用途と言ってしまってもいい。

ミサイルならば出現直後の敵を遠距離から複数同時にロックオンして一撃で破壊できるうえ、アイテム購入に必要なゴールドを出してくれるぞ。

まずはミサイルの使い方をマスターすることが必須。遠方の敵をどんどん撃墜しよう。

心得 其の二　複数ロックオンが基本

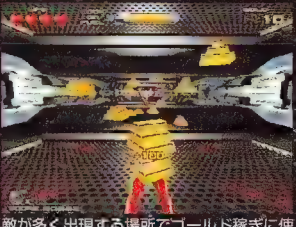
ミサイルを使うときは、複数の敵を同時にロックオンして、まとめ撃ちするのが基本だと考えよう。まとめ撃ちの大きなメリットは、**①出現するゴールドが高くなる、②編隊で出現する敵を素早く全滅できる**、ということの2点。

無理なまとめ撃ちを狙うと危険が伴う場所もあるが、ほとんどの場所は、出現する編隊をまとめてロックオンして撃っていくほうが安全であると同時に、ゴールドも稼げる。

多くの編隊は、ちょうど全機ロックオンできる。まとめ撃ちが基本と考えよう。

心得 其の三　ボムは決め撃ちで

ビッグボムは撃った瞬間に敵弾を消せるので、緊急回避にも使える。しかし、このゲームの場合、普通のシューティングゲームのように「あ～弾に囲まれた、ボムだ！」というノリでとっさにボムを使うのは、なかなかキビシイ。

本作のビッグボムは、破壊した敵が必ず100ゴールドを出してくれることもあるので、敵が多く出現する場所や、難しい場所で計画的に使っていくほうがいいだろう。

敵が多く出現する場所でゴールド稼ぎに使うのは有力な作戦。ケチらず使っていこう。

心得 其の四　よけ方を覚えよう

この手の3Dシューティングゲームでは、敵弾を「見て」アドリブで避けようとしてもなかなか難しい。プラネットハリアーズの場合、敵の種類も多く、様々な攻撃パターンが存在するのでなおさらだ。

敵の攻撃を安定して避けられるようになるためには、場面ごとの適切な回避パターンを地道に覚えるのが、一番の近道だ。誘導性能の有無など、敵弾の性質に注意して、安全な回避方法を見つけていこう。

難しい場所でも、たいてい楽な避け方がある。本誌を参考にトライ＆エラーあるのみ。

2人協力プレイのススメ

本作の2人同時プレイは、合体中にライフが増えるという特典があるため、協力すれば1人プレイよりも先に進みやすくなっている。敵の数は少し増えているが、2人の攻撃力を合わせれば問題になるほどでもない(2人プレイ時のその他のフィーチャーはゲー事典を参照)。

パートナーと合体するだけでライフが少しずつ回復する。ボス前のデモ中もOKだ。

ゲー事典　2人同時プレイの特典：①合体中にライフが増える　②合体中にスタートボタンでライフを送れる……パートナーが瀕死の緊急時に使おう。③ショップ内ではスタートボタンでゴールドを送れる……出現したゴールドは譲り合ったりせずにとにかく回収し、ショップで分け合おう。④ダブルロックオン(2人で同じ敵にロックオン)すると、より高いゴールドが出る

WINDEL & FOREO ダイジェスト・リプレイ

ステージ1～2までの、初心者が確実に押さえておきたいポイントをピックアップ。ボムポイントや、避けにくい攻撃を仕掛けてくる敵の出現場所を覚えれば、確実にレベルアップできるぞ。

STAGE 1 WINDEL

推奨ボムポイント

ステージ道中のショップを出たあとのジーフォー地帯は、ビッグボム×2発でゴールドを稼ぐのがオススメ。ジーフォー出現後、少し引きつけてから使っていこう。

この敵にご用心

●パルサー地帯

パルサーの撃ってくるリングレーザーは、狙い方にランダムの要素があるため、パターン化しづらい。リングレーザーの中に入ると避けにくくなる場合があるので、まとめて外側に避けるようにしよう。なお、出現時に素早くロックオンすれば、リングレーザーを撃たれる前に撃墜することも十分可能。出現位置を正確に覚えておこう。

リングレーザーは、中に入って避けようとすると危険だ。

●ドレイクン&ガオス地帯

ドレイクン、ガオス編隊ともに円形の弾幕を撃ってくる。ドレイクンの撃ってくる弾幕は中をくぐって避けることができるが、ガオス編隊の撃ってくる弾幕は、次第にスキ間が狭くなってくるため、中をくぐるのは危険だ。ドレイクンの弾幕はファイアーボール状の弾、ガオスの弾幕は金属的な弾、ということを覚えておけば間違えないだろう。

ガオスの撃ってくる弾幕はすき間が狭くなる。大きく外側を避けるようにしよう。

ボス戦の心得

口が開いたときにロックしてミサイルで攻撃するのだが撃つのが遅れると口を閉じてしまい、ミサイルが弾かれてしまう。ロックオン→ミサイル発射の動作を素早く行なうことを心がけよう。また、こちらがミサイルを撃つと同時にボスも弾を撃ってくるので、遅れず回避行動をとるように。とにかく安全に倒すなら、ボスが誘導弾を撃ってくるときにビッグボムを使ってしまおう。いきなり、首を残り1本の状態にすることができる。

ビッグボム1発で、一気に首の残りは1本に。ブレスに注意しながら攻撃しよう。

安全重視なら、ボスが誘導弾を撃ってくるところで、ビッグボムを使おう。

STAGE 2 FOREO

推奨ボムポイント

ステージ中盤の湖上空で出現するボンバル(気球)は、攻撃が厳しく複数ロックオンすることもできない。ここはビッグボムで一掃してしまうのがオススメだ。

この敵にご用心

●ガーネット地帯

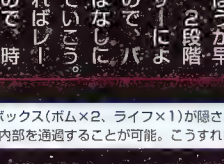
高速で突進してくるガーネットは、フルロックにこだわらずに早めにミサイルを発射していこう。撃ち漏らした場合の体当たりには要注意。

画面右側に多数のアイテムボックスが並んでいるが、ガーネットをきちんと撃ちつつアイテムを回収するのはかなり難しい。慣れるまでは無理せず、最後のビッグボムだけ確実に回収するようにしよう。

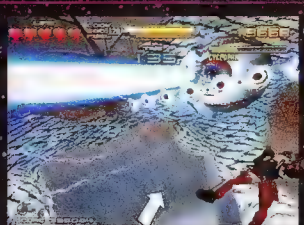
ガーネットをロックオンしながらアイテムボックスを開けるのはかなり難しい。

●メタウイング地帯

メタウイングの撃ってくる弾は、誘導性能が高く、回避しづらい。ロックオンしてミサイルを発射したら、十分引きつけてから一気に逆サイドに移動(ローリングが良い)して避けよう。上下の動きでも避けられるが、画面の左or右に引きつけ、横移動で避けたほうがタイミングが取りやすい。撃ち漏らしたメタウイングの体当たりにも注意。

撃ち漏らしたメタウイングに体当たりされないように十分注意すること。

ボス戦の心得

ミサイルを使ったほうが早く倒すことが可能だ。2段階目と4段階目はレーザーによる攻撃が避けづらいので、バルカンガンを撃ちっぱなしにしてダメージを与えていこう。ダメージを与えていればレーザーを撃ってこないので、時間はかかるが安全に倒すことができる。もちろん、残りライフに不安がある場合は、ビッグボムを使ってもいい。3段階目のスモールアイは、ミサイルを使って確実に撃ち落としていくこと。

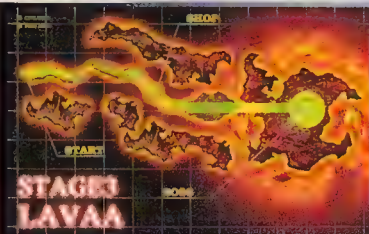
スモールアイはロックオンミサイルで確実に破壊していこう。

第2、第4段階は、バルカンガン撃ちっぱなしで倒すほうが確実。

ステージ2の湖上について：ステージ2の湖上では、左側のタワー状の構造物の後ろにアイテムボックス(ボム×2、ライフ×1)が隠されている。ボンバル部隊を無視して、湖上に出たあたりからずーっとレバーを左に倒してタワーに向かう(進路を無理矢理左に曲げる)とタワーの内部を通過することが可能。こうすれば簡単にアイテムを3個回収することができるぞ。

STAGE 3 LAVAA

Text：SHO

SCENE 1 溶岩地帯1

フルロックオンしてもすぐに撃たずに、敵の弾とゴールドが重ならないように注意しよう。

ステージ開始後、前方から一列に並んで蛇行してくるフェニックス(FUEL-25)6体が5セット出現。ここでは、フルロックオンしてからすぐにミサイルを撃つと、敵弾とゴールドが重なって回収しにくいことに注意。ミサイルを多少遅めに撃って、敵弾とゴールドが重ならないようにすることを心掛けよう。

SCENE 2 溶岩地帯2

変形した瞬間にロックオン。その後、ミサイル発射と同時に大きく動いて回避しよう。

フェニックスの編隊が終わると、今度はピラミッドの形をしたアイリス(FUEL-50)3体が8セット出現。変形しないとロックオンすることができないアイリスは、変形と同時に画面上を覆い尽くす弾を発射してくる。一瞬弾の数に圧倒されるが、画面端に向かって大きく動けば、回避はさほど難しくないぞ。

SCENE 3 溶岩渓谷

縦に並んで飛んでくることをイメージしながら集中すれば、早めにロックオンできるぞ。

細い渓谷に進入すると、蛇のような容姿のヴァイパー(FUEL-25)3体が縦に並んで8セット登場。ヴァイパーの体当たり攻撃をくらうと、ライフが2個分減ってしまう。とにかく3体ずつ早めにロックオンすることが大事だ。途中アイテムBOXが9個出現するが、最初は無視してロックオンに集中しよう。

Welcome to STAR☆SHOP

優先度		
高 ①	LOCK ON SIGHT LARGE	4000G
②	LOCK ON FUEL	2000G
③	LIFE CASE HEART＋1	3000G
④	LIFE REPAIR＋1	400G
低 ⑤	BARRIER	3000G

ステージ2をクリアするとショップへ。ボス戦で25000G以上稼いでゴールドに心配がないときは、「バリアー」以外すべて買いそろえておきたい。ゴールドが足りないときでも、最低限「ロックオンサイトラージ」と「ロックオンフューエル」は買っておくこと。

ステージ2と3をつなぐスターショップ。ボス戦でしっかり稼いで、一通りの買い占めができるようにしたい。

SCENE 4 地底トンネル

12体分の弾が向かってくるので、回避は困難。体力があるなら多少のゴリ押しもOK。

SCENE4の地底トンネルは、ルートが上と下に分岐する。どちらのルートでも構わないが、下のトンネル内にはライフが1個あるので、本稿ではこちらを推奨する。

さて、トンネル内に現れるのはキングハート(FUEL-25)6体8セット。ただ、実際の出現パターンは「6体2セットが4回」という感じになっているので、敵弾がとぎれない。これを回避するには、最初の6体をロックしたあと、上方向から半回転するように下方向へ移動するといい。これで、2回目の6セットも回避すれば1回の攻撃を回避したことになる。2回目の6セットは無理にロックにいかず、回避することを優先しよう。

SCENE 5-1～2 地下神殿

伸ばした手からも弾を撃ってくるタイタンだが、走って進めばダメージは受けにくいぞ。

地底トンネルの後半から、土偶の形をしたドグ(FUEL-25)6体が4セット出現。左右3体ずつ編隊を組んでくるドグは攻撃してくるのが遅いので、早めにフルロックオンして倒そう。また、トンネルで下ルートを通っていれば、70GのBOX9個を回収できる。

トンネルを抜けた時点で地下神殿の入り口へと進むが、ここで石の巨人タイタン(FUEL-25)3体が7セット上から落ちてくる。着地と同時に突き出してくる2本の腕はライフを2個奪う強力なものだが、地上を走っていればくらうことはない。また、その手から発射される弾も、地上で左右に動いていれば回避可能だ。

STAR★SHOP

START

SCENE-1
フェニックス6体　5セット
–NOTHING–

SCENE-2
アイリス3体　8セット
70G×6

SCENE-3
ヴァイパー3体　8セット
70G×9

SCENE-4
キングハート6体　8セット
70G×8　ライフ×1

SCENE-5-1
ドグ6体　4セット
70G×14

SCENE-5-2
タイタン3体　7セット
タイタン5体　1セット
–NOTHING–

STAR★SHOP

SCENE-6
マークスマン6体　3セット
80G×4

SCENE-7
カオス4体　1セット
カオス6体　2セット
80G×3　100G×16

SCENE-8
タルタウーゴ1体　8セット
タルタルーガ6体　8セット
–NOTHING–

BOSS

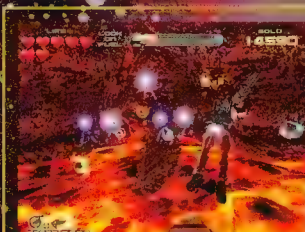
ゲー事典 **前半の山場**：ステージ3で最初につまずくのがヴァイパーへの対処。素早くロックオンできないと、アッという間に近寄られて体当たりをくらってしまう。合計で3体×8セット登場するが、実際には3体×2セットが4回出現するという感じに覚えておくのがいい。始めの3体を攻撃したら、すぐに次の3体がくるということを頭に入れておけば、対処しやすいぞ。

Welcome to STAR☆SHOP

高▲▲優先度▼▼低

① LOCK ON FUEL 2000G
② LIFE CASE HEART＋1 3000G
③ LIFE REPAIR＋1 500G
④ TWIN SHOT 5000G
⑤ BIG BOMB 4000G

2回目のショップでも、最優先したいのは「ロックオンフューエル」と「ライフケース」。道中で多少のダメージをくらっていることを考えると、最低でも7000Gは貯めておかないと厳しい。また、ここで初めて「ツインショット」が出現する。買わなくても大丈夫だが、所持金に余裕があれば買っておきたい。

ツインショットを買えばバルカンが2連射に変化。ボムを買うかは所持金と相談して判断しよう

バードマンの上位キャラ、マークスマン。攻撃の見た目は派手だが、大したことはない。

ショップを出た直後、下方にアイテムBOXが4つあるので、忘れずに取っておこう。

SCENE 6 SHOP出口

ショップを出て少し進むと、マークスマン(FUEL-30)6体3セットが背後から高速で飛来する。バルカンを連射してくるので圧倒されがちだが、ホーミング性能は低いので軽く動いていればまず当たることはない。上に2体、下に4体という編隊で飛んでくるので素早くロックオンして撃破しよう。

SCENE 8 ボス前広場

ステージ3最大の難所がここ。一見何もないところにフワっと現れるのは、破壊すると6体のタルタルーガ(FUEL-20)を放出するタルタウーゴ(FUEL-180)8セット。

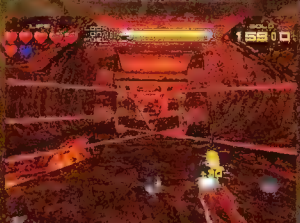
タルタウーゴの攻撃は突進だけだが、ロックオンして撃墜しない限り……回避不能！ さらに、出現から突進までの時間が短いので非常にやっかいだ。また、放出される6体のタルタルーガも同様に突進してくるので、素早くフルロックオンして撃破する必要がある。

7セット目までは一定間隔で出現するが、8セット目のタルタウーゴは7セット目のタルタルーガをロックオンしたあとすぐに出現するので、覚えておかないと手痛いダメージを受ける。ここはロックオン体勢で画面に気を配り、タルタウーゴが出現したら速攻で撃破。すぐにタルタルーガに備えよう。

フワリと現れるタルタウーゴは、背景に溶け込むような黒い姿なので見落とさないように。

タルタルーガの突進はギリギリ回避することができるが、全滅させたほうが楽で確実だ。

SCENE 7 地下遺跡

柱が立ち並ぶ地下遺跡には、仮面の形をしたカオス(FUEL-30)が最初に4体、その後6体で2セット登場。最初に攻撃判定のない赤いレーザーで方向を予告してから青いレーザーを撃ってくるので、そのことを頭に入れておけばロックオン後の回避が楽になる。

攻撃の方向を示す赤いレーザーの照射方向を把握しておくことが大切だ。

ミサイル系の攻撃は、大きく動いて回避すれば問題はない。

レーザーは派手だが、軸を合わせないようにすれば回避は簡単。

ボス本体の攻撃パターン

ボス戦は本体と戦う前に、周りのザコを一掃しなければならないが、ザコの対処法については下のカコミで触れるとして、ここでは本体の攻撃パターンと対処法を紹介しよう。

ホルスフィンクス本体の攻撃パターンは全部で4つ。ホーミングミサイル・回転ミサイル・ホーミングレーザー・ザコ放出で、これらの攻撃をランダムに仕掛けてくる。ホーミングミサイルと回転ミサイルは大きく円を描くように移動していれば回避は簡単。ホーミングレーザーは最初に赤いレーザーで方向を示してから照射されるので、軸を合わせなければ大丈夫だ。攻撃方法はバルカンを連射しながらロックオンするのが基本。またロックオンするときも、常に回避できるように心掛けておけば比較的楽に倒せるぞ。

決戦前にちょっと一息

ボス前のタルタウーゴ戦で体当たりをくらうと、ボス戦では瀕死の状態になっていることが多いはず。このままホルスフィンクスと戦うのは厳しいが、実は中央の柱の下側にライフ4つとビッグボムが隠されているのだ。ライフに余裕がないときは、まず最初に急降下してライフを回収。余裕があればライフを温存して、ピンチになったら取りにいこう。

中央の柱の下側にライフとビッグボムが！ 素早く回収しよう。

周りのザコを倒さないとボス本体が動き出さないという変わった戦闘。最後のザコを倒したときから本当のボス戦がスタートするので気を抜かずにかか

残りタイムに余裕がないときは、ビッグボムで一掃してしまおう。

ロックオンで分裂することを覚えておけば、フルロックオンも楽。

ザコを利用してゴールドを稼ぐ

ロックオンすると分裂する特徴を持つラビトス(FUEL-15)は、総数120体。最大12体までロックオンできるが、10体ロックした時点で100Gを出すので、無理にフルロックオンする必要はない。単発のミサイル攻撃自体は大したことないので、ロックオンしたら円を描くように回避するパターンを繰り返せば問題なく倒せるはず。ただ、ロックオンを欲張って分裂させたまま放っておくと危険だ。残りタイム70秒を切ってもラビトスが残っている場合は、ビッグボムで一掃しよう。

ゲー事典 **ボス戦の補足：**ホルスフィンクスがラビトスを放出したときには、すぐにロックオンして撃墜すれば問題ない。しかしラビトスを長い時間放っておくと、体当たり攻撃を仕掛けてくるので注意しよう。また、ホルスフィンクスをロックオンするときにロックオンボタンを連打すれば、ロックオンからミサイル発射までの時間が短くなり、早く倒すことが可能だ。

Enhanced Struggle Tactics

STAGE 3 LAVAR 登場エネミー解説

ステージ3に登場するザコキャラを詳しく解説！ プレイする前に攻撃パターンを予習しておくだけでも、生還率は格段にアップするぞ!!

TITAN

消費FUEL：25

タイタン 天井から落ちてきた直後、正面上空に向かって両腕を伸ばし、その先端からバラマキ弾を発射（4発×2）する。長い腕に注意しよう。

DOGU

消費FUEL：25

ドグ 自機の進路によって出現する数が異なり、柱の周囲には4機、空中では8機ずつ出現。自機を正確に狙った高速の2WAY弾を撃ってくる。

CHAOS

消費FUEL：30

カオス レーザーを発射する設置型の砲台キャラ。自機の移動先に狙いを付けてレーザーを撃ってくるが、初期段階の赤いときは攻撃判定なし。

MARKSMAN

消費FUEL：30

マークスマン 6機が一編隊として出現。自機の進路を狙って高速連射弾を撃ってくる。常に自機座標を狙ってくるので、移動時には注意しよう。

IRIS

消費FUEL：50

アイリス 3機が1セットで出現。円形状に広がる6発＋自機を狙った2WAY弾に加え、弾速の遅い単発の誘導弾を同時に撃ってくる。

PHOENIX

消費FUEL：25

フェニックス ステージ開始直後に、2匹が1セットで出現。スピードが速く、誘導性能の低い弾を単発で2回ずつ撃ってくる。回避するのは簡単だ。

TARTAWOGO

消費FUEL：ALL

タルタウーゴ 一定時間が経過すると、赤く光りながら自機めがけて突進する特攻キャラ。破壊するとタルタルーガ×6匹を放出する。

TARTARUGA

消費FUEL：20

タルタルーガ タルタウーゴと同様に、出現後一定時間で赤く光りながら自機めがけて突進してくる。体当たりダメージはライフ2個分。

KINGBIRD

消費FUEL：25

キングバード 計6機が2機ずつ、3回に分かれて出現。それぞれが出現した直後に、2発の誘導弾を発射してくる。体当たりにも注意しよう。

VIPER

消費FUEL：25

ヴァイパー 3匹1セットで出現する特攻キャラ。正確に自機を狙って突進してくるうえに、体当たりをくらうとライフが2つも減るので要注意。

細くて長い人生設計
ゴールド節約術

ステージが進むことで上がっていくアイテムの価格。無駄使いを減らして、確実に次のステージへとつなげるプレイを心がけよう！

Text 伊勢猫

収入と日々の生活

ハリアー稼業の必要経費は、すべて"自腹"が基本。「稼がざる者、食うべからず」ではないが、自機のパワーアップからライフの回復まで、すべて手に入れたゴールドで補充していかなければならない。

実際、ある程度ゲームをやり込んでロックオンのパターンが確立すれば、それなりにゴールドの余裕も出てくる。しかし、最初のうちはかなり厳しいのが現実。さらに追い打ちをかけるように、先のステージへと進んでいくほどにアイテムの物価が高騰！ 最初は200ゴールドで購入できたライフ回復も、ステージ3道中まで来ると、実質2倍以上の500ゴールドとなり、日々の生活(?)にも浪費がつきまとうことになる。

ショップに入ったまではよかったが、いざ「ライフを回復！」といった段階で、所持金が足りない――といったケースも意外とありがち。こういった最悪の状況に陥らないためにも、先を見据えたうえでの将来設計が非常に重要である。左の表を参考に、自分なりの計画を立ててみよう。

ゴールドがあるからといって買い占めをするとあとで後悔するぞ！

パワーアイテム総購入費用

STAGE 1 途中	7,100ゴールド
STAGE 1 クリア	12,200ゴールド
STAGE 2 クリア	14,000ゴールド
STAGE 3 途中	17,000ゴールド
STAGE 3 クリア	?

「節約」を考える

より安定したハリアー稼業を営むためには、ゴールドの節約が必要不可欠。「必要なアイテム以外は購入しない」を基本方針に、常にゴールドを持ち越せるようなプレイスタイルを心掛けよう。

そのためにもアイテムの買い占めは、言語道断！ まずは生死に直結するライフ系アイテムの補充を最優先し、自機のパワーアップは最低限に抑える。ゴールドに余裕ができるまで、余計なオプション装備は無視していこう！

バリアはもちろん、バルカン強化も買わないぐらいの気持ちでいこう!!

"ボム"を有効に使ってる？

緊急回避用の攻撃だと考えがちなビッグボムだが――実はコレで敵を倒すと、一機につき100ゴールドも獲得できる。ビッグボムはステージ3終了までに＋8個の計10個を保有できるので、敵が大量に出現する場面では積極的に使い、安全＆確実にゴールドを稼ぎつつ進んでいこう！

当然、ミスしやすいポイントでも惜しみなく使って先へ進んでいくのだ

ゲー事典 **価格変動性？**：ショップで売っているアイテムの中には、自分の所持金によって価格が変動するモノが存在する。「ロックオンフューエル」、「ハートケース」、「ライフ」の3つがそれで、所持金が少なくても最低限の装備（ロックオンフューエル＆ハートケース）は購入することができる。ちなみに、アイテムは買わなくても、次のショップで値段が安くなることはない。

CAPCOM VS. SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

2001年になっても闘いは終わらない!

新着情報、各キャラの攻略ともに充実! オーソドックスなシステムだからこそ生まれる"熱い駆け引き"を堪能しよう。

対処はできてるかな? 強力連係対処法

特定のキツイ連係をタイプ別にピックアップし、その対処法を紹介していこう。

Text：SHO

灯台もと暗し

ここでは巷でキツイと言われている連係への対処法を、いくつか紹介する。[illegible]題材は、EXユリのしゃがみ強Ⓚ→雷煌拳、リョウの垂直ジャンプ弱Ⓚ、京の画面端起き攻めの3つ。対戦中ではキビシイと感じられる連係も、冷静に考えれば大したことはないのが現実。対処法を知らない人は、しっかり読んで対戦時に役立てよう。

EXユリ しゃがみ強Ⓚ→雷煌拳

この連係が強いと言われるゆえんは、しゃがみ強Ⓚガード後の対処が難しいところにある。跳び込んでもしゃがみ強Ⓟで落とされ、前転しても攻撃をガードされるという状況になるからだ。そんな状況を打破するために、タイプ別の対処法を挙げてみたので参考にしてもらいたい。

●スーパーコンボで対処

無敵時間の長い突進乱舞系のスーパーコンボがあれば雷煌拳をすり抜けて反撃可能。庵の八稚女やリョウの龍虎乱舞などが該当する。

多段ヒットする飛び道具で雷煌拳を打ち消しつつ反撃する手もある。これには、リュウの真空波動拳などが該当。しかし、与えるダメージとゲージを使うリスクを考えると、使用する状況は限られる。

●突進系必殺技で対処

突進力のある必殺技で、雷煌拳の下を潜って反撃。ベガのサイコインパクトや、ナコルルのアンヌムツベが該当する。リスクも小さく簡単なので、非常に実戦的。

●相打ちだがOK

ユリがレシオ[illegible]ということを[illegible]ると、レシオ3のキャラは相打ちでも結果オーライだろう。バイソンのダッシュストレートや山崎の立ち強Ⓚなどは、雷煌拳と相打ちになるがダメージ効率はいい。状況によって反撃するかどうかを考えていこう。

突進系必殺技は相打ちになるものが多いが、すり抜けるものもあるので試してみよう。

相打ちでも結果的にOKということも、レシオ差があれば考えてもいい。

リョウ 垂直ジャンプ弱Ⓚ

リョウの垂直ジャンプ弱Ⓚは、ジャンプした瞬間から[illegible]を出して、着地するまで攻撃判定が出っぱなし。しかも[illegible]リーチが[illegible]、先端が当たるギリギリの間合いで出[illegible]いてである。着地に足払いを重ねようとしても、逆に潰されることが非常に多いと思う。

この技に対しては、アッパー系の通常技を早めに出せばOK。こちらの技が一方的に勝つか、悪くても相打ちは取れる。リョウのジャンプ頂点付近で反撃技が当たるようにすれば問題ない。しかし、空中虎煌拳や判定の強いジャンプ強Ⓟのことを考えると、手を出しづらいのが現実。このあたりは柔軟に判断するしかないが、垂直ジャンプ弱Ⓚを多く出してくる相手ならば、迷わず反撃していこう。恐れず早めにボタンを押す勇気を[illegible]。

草薙京 画面端での起き攻め

京の荒咬み→七瀬コンボを[illegible]する起き攻め[illegible]。そのまま起き上がると、見てからガード方向を判断するのが非常に難しい。起き上がりガードに失敗すると同じ起き攻めを仕掛けられる可能性もあるので、なんとしてもこの状況を打破しておきたい。

そこで、オススメしたいのがディレイスタンディングだ。この起き攻めは、自分が起き上がる少し前に京がどちらに着地するか分からないところにある。つまり、ディレイスタンディングで起き上がりを遅らせてしまえば、京の着地する位置が分かり、簡単にガードすることができるというわけ。こうなれば単なる起き攻めとなんら変わらないので、落ち着いて対処できる。

この起き攻めは京以外にも、リュウの真・昇龍拳、ケンの昇龍裂破、ナコルルのアンヌムツベが画面端でヒットしたときも可能。これらのキャラを相手にしたときにも、ここで紹介した方法でしっかり対処するように心掛けよう。

画面端での起き攻めを回避するにはディレイスタンディングだ。

ゲー事典 **EXユリ対処法補足**：しゃがみ強Ⓚガード後に前転を挟んでからの反撃として間に合うのが、ガイルのサマーソルトキックとザンギエフのスクリューパイルドライバー。ただし、反撃としてはかなり優れているが、しゃがみ強Ⓚのガード硬直が切れた瞬間に前転しなければならない。「対戦中にできるか」ということを考えると、あまり実戦的ではないのかも……。

特濃攻略!!

お買い得キャラを強化せよ!

BLANKA ブランカ

連続技はシンプルだが、その精度が大きく勝敗を左右する。チャンスは確実にものにしよう。

Text：RED

ローリング重視

本作のブランカにとってローリングアタック(以下ローリング)は、もっとも重要なダメージ源となる技。単発使用、連続技を含めて、どれだけこの技を当てられるかが勝負だと言ってもいいくらいだ。そこで、確実にマスターしなければならないのが、しゃがみ弱Ⓚ→◆+強Ⓚ→強ローリングという連続技。これをきっちり決められるか否かで、勝率がかなり変わってくることは間違いない。

相手キャラがローリングガード後に反撃できるかどうかを知っておくことも重要。ガード後に反撃できないキャラ相手だったら単発使用で適当に出しまくれるが、反撃可能なキャラ相手の場合は危険。特に、ゲージを使わずに反撃できるキャラには注意したい。また、ゲージ量によって反撃の可不可が変わるキャラの場合は、対戦中、常にゲージ量をチェックすること。

ガード後に反撃可能なキャラに対しては、連続技などの確定状況で使っていくのが基本。

Lv3スーパーコンボによる反撃を受けたりしたら、目も当てられない。

ローリングアタックに対する反撃について

ゲージを使わず反撃可能
[illegible]、ガイル、ダルシム、ブランカ、バイソン、バルログ、ベガ、Nキャミィ、山崎、[illegible]、[illegible]、ナコルル
Lv1で反撃可能
リュウ、EXサガット、N[illegible]、EX[illegible]
Lv2で反撃可能
[illegible]
Lv3で反撃可能
[illegible]、Nサガット、モリガン、[illegible]
反撃技なし
[illegible]、京、[illegible]

※N=ノーマル　EX=エキストラ　無印=両方

地上戦について

地上での牽制技は、しゃがみ強Ⓟ、◆+強Ⓚ、◆+強Ⓟがメイン。しゃがみ強Ⓟは、先端が届くくらいの間合いでの牽制技の打ち合いには強いが、回り込みが危険な距離でもあるので乱用は禁物。スキが小さく、意外にリーチがある◆+強Ⓚも多めに使っていけば、不意の回り込みにも対応しやすい。相手が「動いたら当たる」というような間合いなら、◆+強Ⓚを出す際に強ローリングまで入力してしまうのもいい。相手が動いたら◆+強Ⓚがヒットして強ローリングまでつながり、スカった場合はローリングは出ないという作戦だ。

◆+強Ⓟは、飛び道具をくぐることが可能かつリーチのある下段攻撃と、かなり使える技だが、ガードされるとスキが大きい。リスク軽減のためにも、先端がぎりぎり届く間合いから使うようにしよう。

対空は立ち強Ⓟが強く、判定が出っぱなしのジャンプ弱攻撃にもだいたい勝てる。とりあえず垂直ジャンプして、相手が跳んできたら垂直ジャンプ強Ⓟで迎撃、地上から接近されそうなら垂直ジャンプ強Ⓚ、という行動も効果的。

タメがある場合は、早出しの強バーチカルローリングもいいが、判定が出っぱなしの弱攻撃には勝てないので注意。スーパーコンボはどちらも対空に使えるが、ダメージを考えると正面からの跳び込みには、[illegible]2以上の[illegible]ングを狙うのがオススメ。

相手が動いたら当たる間合いで、強ローリングを仕込んだ◆+強Ⓚを振り回す。

◆+強Ⓚがヒットしたら、入れ込みの強ローリングがそのまま連続技になる。強力

立ち[illegible]による[illegible]判定が出っぱなしのジャンプ弱攻撃にも強い。

垂直ジャンプで様子見し、相手が跳んできたら強Ⓟ[illegible]すという行動も有効だ。

跳び込みからの攻め

正面からの跳び込みには主にジャンプ強Ⓚを使い、昇龍拳系の無敵対空を持つ相手には、対空技をスカらせる目的で空ジャンプも交ぜよう。

跳び込みからは、しゃがみ弱Ⓚ→◆+強Ⓚ→強ローリングがメインの狙い。ガードされている場合も、反撃できないキャラ相手ならローリングまで出し切るのもいい。暴れた相手は[illegible]からくらう[illegible]ケースも[illegible]からだ。反撃可能な相手の場合は、しゃがみ強[illegible]せよう。

めくりを狙う場合は、ジャンプ弱Ⓚを使い、しゃがみ弱Ⓚ×2→◆+強Ⓚ～とつなげば、ローリングのタメが間に合う。弱Ⓚ×2発はつなぎが難しいが、確実に戦力になる。

ジャンプ攻撃をガードされても、反撃できない相手ならローリングまで出してもいい。

下段による連係なので、暴れた相手が途中からくらってくれることも少なくない。

電撃を使った連係

エレクトリックサンダー(以下Eサンダー)を使った代表的な連係を紹介しよう。ケズリダメージはもちろん、ガードクラッシュを誘発する効果も高いぞ。■しゃがみ強Ⓚ、◆+強Ⓟでダウンを奪い、回り込みで接近してEサンダー ■ジャンプ強Ⓟ→強Eサンダー(ヒット時は連続技にもなる) ■しゃがみ強Ⓚ、◆+強Ⓟ、投げでダウンを奪い、ハイジャンプからEサンダー　■めくりジャンプ弱Ⓚ→立ち弱Ⓟ→弱Eサンダー(ヒット時は連続技にもなる)

しゃがみ強Ⓚ、◆+強Ⓟ、投げなどでダウンを奪い、ハイジャンプで接近。

Eサンダーをガードさせて、ケズリ&ガードクラッシュを狙う。

ゲー事典 **ローリングへの反撃について：**反撃可能であっても、ゲージを大量に消費する割にカス当たりでダメージが低いという理由で、実質的にはあまり心配しなくていいキャラもいる。Nサガット、モリガン、ライデン、の3キャラがこれに該当。さくらの真空波動拳も、カス当たりで済む場合が多い。

SNK ～1から10まで教えます!!～

特濃攻略!!

VICE バイス

洗練された技でステップアップ

EXでは、より打撃技が中心となるバイス。メイヘムの存在により連続技を狙えるチャンスが大きく広がった。

Text：がっちん

接近戦を挑むのが基本

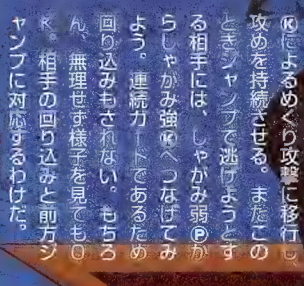
本稿はEXバイスでのプレイを前提に進めていく。ノーマルバイスとの強さの比較は難しいところだが、EXバイスのほうが扱いやすいという点が最大の理由だ。

では各種攻撃を見ていこう。攻撃の起点としては、ジャンプ弱Ⓚとの回り込みが手っ取り早い。めくり性能がよいので重宝する。ただし、使用頻度は相手キャラの対空性能を考えて調整すること。強力な対空技を保有するキャラ相手かどうかで闘いやすさが大きく分かれるところだが、ハイジャンプなどを駆使して打開していく必要がある。

牽制技には遠距離立ち弱Ⓚ、しゃがみ強Ⓚ、まれに[illegible]サイドなども使い[illegible]れていく。そのため[illegible]も[illegible]手のジャンプと回り込みにはなるべく対応していきたい。

ジャンプ攻撃は弱Ⓚを使用。めくり性能も抜群で、バイスの主力兵器その1。

多種多様な攻撃

接近戦で使用するのは、しゃがみ弱Ⓚ×2→しゃがみ弱Ⓟの3段。最後をしゃがみ[illegible]Ⓟにするのは[illegible]につなぐ場合を考えてである。主な使用ポイントは、めくりジャンプ弱Ⓚ後、起き攻めの時、相手の回り込み時など。ヒットしていたらキャンセル強メイヘム→ディー・スレイヤーの連続技へつな[illegible]。ただし、画面端ではディー・サイドスレイヤーが入らないことに注意。一応代わりに低空レイヴナス（[illegible]＋弱Ⓚ）が入るが、難度が高いうえにダメージも少ない。さらに起き攻めを放棄することにもなるので、無理に狙う必要はないだろう。

メイヘムは技の硬直が多大であるため、前述の3段がガードされたときに出してはダメ。その場合は、ジャンプ弱Ⓚによるめくり攻撃に移行し攻めを持続させる。またこのときジャンプで逃げようとする相手には、しゃがみ弱Ⓟからしゃがみ強Ⓚへつなげてみよう。連続ガードであるため回り込みもされない。もちろん、無理せず様子を見てもOK。相手の回り込みと前方ジャンプに対応するわけだ。

しゃがみ弱Ⓚ2発でヒット確認をしていこう。しゃがみ弱Ⓟのキャンセルは素早く。

メイヘムを主軸として闘っていくのが基本スタイルだが、各種コマンド投げも忘れてはならない。ネイルボムは画面端へ相手を追い込んだときに特に有効。間合いが離れないため、攻めが持続する。[illegible]して本命のネガティブゲイン。跳び込みのジャンプ弱Ⓚから直接狙うのが最も決めやすい。一応正面からでも地上で弱攻撃を[illegible]ことはできるが、間合い外になることもあるので注意。これは、地上で正面からしゃがみ弱Ⓚ→近距離立ち弱Ⓚ～と狙った場合でも同様である。

投げはベーシックに回り込みからも狙っていこう。確かにバイスの回り込みはスキが大きいが、回り込んでいる時間自体は標準クラス……。捨てるには惜しい選択肢だ。

メイヘムの存在は大きい。この使いやすさが、ノーマルより人気がある理由

高い対空性能を誇るしゃがみ強Ⓟは、主力兵器その2。引きつけて出す必要はない。

防御面もぬかりなく

防御面では、しゃがみ強Ⓟが対空技として非常に信頼できる。相手を叩き落としたあとは着地点を狙って跳び込み、ディーサイド、しゃがみ強Ⓚと有利な展開に……。うまいプレイヤーほどこの技を的確に使いこなし、ダメージを稼いでいると言えるだろう。

また、「相手の回り込みに対して、どれだけしゃがみ弱Ⓚからメイヘムまで持っていけるか」も重要。キャラによって性能が異なるため完璧には対応できないものだが、攻めの起点は確実に広がっていく。的確なディフェンスはリスクのつきまとうジャンプ攻撃を減らし、より安定した勝率を呼び込むのだ。

防御面も怠らずにチェックしよう。しっかり対応しているか？　でも無理は禁物だ。

ゲージは常に確保

ネガティブゲインはいつでも使える状態にして、常に相手にプレッシャーをかけていきたい。ゲージは常時ある状態が理想だ。組むパートナーにもよるが、やはり2番手以降に登場させて、ゲージを有効に利用しよう。

SNKグルーヴならではのゲージ溜めを[illegible]した戦略も捨てがた[illegible]バイスは、無敵対空技を保有するような防御が堅固なキャラにはどうしても苦戦する。無理に攻めず、ゲージを溜めてから試合を展開させるのもいいだろう。もちろん、残り体力が少なくなってからの「超必殺技使い放題」も魅力のひとつ。投げ系の超必殺技を保有したバイスは、そのメリットを大きく活かせるキャラの一人だ。ただし、レシオ1であるため、一気に体力ゼロまで持っていかれることもあるので注意。

SNKグルーヴはゆったりとした展開で真価を発揮（？）。無理に攻めない我慢も必要。

ノーマルキャラの方針

ノーマルバイスでは、投げ技の強ゴアフェスト→トランキュリティーを狙った戦略を主軸として闘っていく。ゴアフェストは、トータルでネイルボムよりもダメージが高く、場所を選ばずに起き攻めへと展開できるのが強み。さらに、つかむまでの時間も早いため対応されにくい。一方、連続技はディーサイドへ。通常は近距離立ち強Ⓟから狙う。激ムズだがしゃがみ弱Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→しゃがみ強Ⓟからも可能。地味だがしゃがみ強Ⓚへつなげるのが一番いい。

打撃技でのプレッシャーも忘れずに。しゃがみ強Ⓚへのつなぎはしっかりと。

積極的にコマンド投げを使っていくことが、ノーマルバイスの勝利への近道。

ゲー事典 ノーマルとEX：「どちらが強いか？」となると、やはりEXバイスのほうに軍配が上がることになるだろう。ノーマルは連続技が強力で、コマンド投げも優れているが、それなりのスキル・読み・勝負勘が求められる……。実際の性能よりも、ダメージを与えやすい安定感が、このような印象につながっている。

特濃攻略!! DHALSIM ダルシム

遠距離戦が要の対応型キャラ

大ジャンプや回り込みがあるほか、ジャンプ攻撃が強力な本作では、その対処が最重要。

Text C-LAN

地上戦はズーム技が軸

ダルシムは常に相手の跳び込みに注意を払いながら、遠距離での牽制を主体に闘うキャラ。これがそのままダルシムの攻撃手段にもなっている。主に牽制で使う技は、各種しゃがみパンチと立ち強Ⓚ、そしてヨガファイアだ。

しゃがみパンチは必ず相手に当たる間合いで出すようにし、基本はモーションの小さいしゃがみ弱Ⓟを使っていく。近すぎでも当たらないので気をつけよう。前後に動きながら牽制を[illegible]、この「[illegible]ゃがみ強[illegible]し」ていくのか、すなわちダルシム地上戦の骨子となる。

しゃがみ[illegible]の単発で[illegible]すと跳び込みや回り込みを[illegible]わせられたときのリスクが大きいため、しゃがみ弱Ⓟやヨガファイアから連係させ、相手が動いた瞬間を狙う、という使い方がメイン。姿勢が低くなるため、飛び道具を見てから合わせるのも容易だ（地面を這うタイプ以外）。なお、しゃがみ強Ⓟは立ちガード可能ながら、リーチは他のズーム技に比べて圧倒的に長い。ローリングアタックガード後などの遠距離での反撃や、弱ヨガファイアヒット時の確定状況ではこれを使おう。

立ち強Ⓚは上段なのでしゃがみパンチより使用頻度を落とすべきだが、ジャンプ防止を兼ねた使い方ができる。中でもジャンプが遅く、背の高いキャラ――有り体にいえばザンギエフとライデンレオ3キャラ全般に対して有効。

ヨガファイアは跳び込みや回り込みに弱いという点で、繰り出すときの感覚はしゃがみ強Ⓟに近いが、技後の状況が決定的に異なる。相手が地上にいればひとまずペースを握れるので、中間間合いでも織り交ぜていこう。

ヨガファイアの裏の選択肢となるのがヨガブラストとヨガフレイムで、それぞれ跳び込みと回り込みに勝てる。ただしこれらはともに不発時のスキが[illegible]、バクチ要素の強さは否めない。ヨガフレイムは、相手の回り込み距離を見誤ると懐に潜られてしまうので注意が必要だ。

対空技はどうする？

跳ばれたときの対空防御はダルシムにとって大きな課題。通常対空技は⬅+強Ⓟと⬅+強Ⓚがある。近い間合いでは⬅+強Ⓟを使い、⬅+強Ⓚは足先がギリギリ当たるような間合いで強力。だが、実際に使うのはほぼ⬅+強Ⓟひとつに絞られる。なぜなら、相手はそうそう⬅+強Ⓚの有効間合いで跳んできてくれないからだ。

⬅+強Ⓟは、できるだけひきつけて出すことが重要。早めに出せば真上に対して[illegible]いが、横方向に非常に弱くなるのだ。引きつけても相打ちが多いが、残体力と相談しながら、相手を追い返す目的であればやむなしと割り切ろう。

なお、立ち弱Ⓟのほうが対空性能は若干高いが、相打ちが基本なのは変わらず。さらにダメージがあまりにも小さい。ダメージは二の次といえどもさすがに分が悪すぎるので、強攻撃の⬅+強Ⓟをオススメしたい。これには、対空技をひとつに決めておいたほうが、正確に反応しやすいという意識的な問題もある。

もちろん無理に返そうとするのはよくない。頭に拳の先端を乗せるような強Ⓟでの跳び込みや、下方向に強い出っ放しの弱Ⓚで頭上を狙った跳び込みは基本的に無視。素直にガードするか、回り込みで対応しよう。むしろ、この「落とせるか否か」の判断が最も重要な部分でもある。

しかし、ゲージがあれば話は別。ヨガボルケイノは強力無比だ。この技は必ずLv2以上で出すようにしよう。Lv1の対空性能はヨガブラストと同程度で、交差して出すと潰されることが多い。

中間間合いを[illegible]ながら[illegible]に対応していく。いつの[illegible]もそれが[illegible]ムだ。

対空技に⬅+強Ⓟを使うときは、引きつけてキャンセル可能部分を当てるようにする。

相打ちOK？ という[illegible]リーンに返せることは[illegible]。状況を見て判断しよう。

[illegible]以上ならヨガボル[illegible]イノが安心の対空技。コマンドの関係上、[illegible]想定は必要。

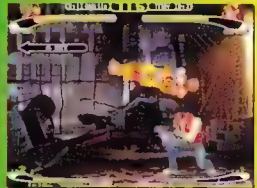
接近戦と連続技

強力な割り込み技がないキャラには接近戦を挑んでもいい。近寄られてやむなく密着戦、という展開もあるだろう。組み立てとしては、足元を狙ったドリルアタックとしゃがみ弱Ⓚで間合いを詰めながら「⬅+強Ⓟ→強ヨガファイア」で締める、という形になる。この2段はダルシムの軸となる基本連続技でもある。ヨガストリームがベストだが、さしあたりは強ヨガファイアで構わない。突進系の必殺技やスーパーコンボにきっちり反撃できるようにしておこう。

連続技を決める機会が少ないだけに、反撃可能なときはしっかり行ないたい。

ドリルキックがガードされると間合いが離れる。続けて攻めるならドリル頭突き

ドリル頭突きで上から攻める

こちらから攻めたいときは、ジャンプ中⬇+強Ⓟのドリル頭突きを起点にするといい。ただし接近してゴリゴリ……というわけではないので、上から被せるだけでOKだ。そのあとはバックジャンプがとりあえずの安定行動。なお、Ⓟ投げのあとにすぐに前ジャンプし、頂点付近でドリル頭突きを出すとちょうど相手の起き上がりに埋まり、ヒット時は⬅+強Ⓟ、⬅+強Ⓚにつながるぞ。タイミングを早めれば空振りするので、投げや下段へ連係させる方法も。

ドリル頭突きで奇襲。相手を押し込み、後方の空間をキープするためにも有効。

Ⓟ投げ後に前方ジャンプから出せば、相手の起き上がりにちょうど重なる。

相手の回り込みに対しては、間合いに応じて⬅+強Ⓟや⬅+強Ⓚ（近距離）と立ち強Ⓟ（遠距離）を使い分ける。また、背後に回られるような間合いでは、Ⓚ投げで素早く反応していきたい。……とはいえあくまでこれは理想。近距離でかき回されたときは、バックジャンプか投げ抜けを仕込んだ回り込みが手堅い選択肢だ。

CHARACTERS NOW!! バルログ BALROG

当たれば天国、外せば地獄のゲージ完全消費技「レッドインパクト」の狙いどころを考察。

Text：善之字元帥

常にタメを維持せよ

レッドインパクトの難点は、出す前にタメ時間を必要とすることである。さらに、タメが完成したあとも、ずっとしゃがんでいたのでは相手に警戒され、当てるチャンスは生まれるはずがない。そこで、タメを維持したまま移動する手段として、回り込みとしゃがみ強Ⓚ、ショートバックスラッシュを使ってみよう。ふだんからこれらで移動すれば、相手にタメ完成を悟られることなくチャンスをうかがえる。

また、レッドインパクトは一部のキャラにしゃがまれると当たらないことも覚えておきたい(左表)。起き上がりなどに使うときは要注意だ。

どこで狙うか？

実際にレッドインパクトを狙うポイントとしては、

①対空技として
②足払い波動拳に割り込む
③回り込みのスキにしゃがみ強Ⓟキャンセルから

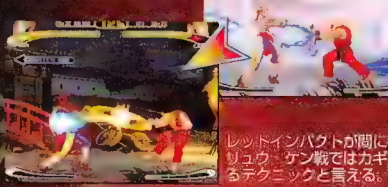
などが考えられる。①②は無敵時間を利用し、相手の技をかわしながら攻撃するのが目的だ。対空に使う場合は、相手をやや遠くに着地させるため、ショートバックスラッシュを使って間合いを調整しよう(やや読みが必要)。

③はきちんと回り込みのスキに決めれば「立ちやられ」になるため、背の低いキャラにも問題なく連続技になる。

しゃがみ状態にレッドインパクトが入るか否か

入るキャラ
ダルシム・紅丸・ガイル・春麗・テリー・舞・バイソン・本田・ザンギエフ・ライデン・サガット・山崎・ルガール・ギース

入らないキャラ
さくら・キャミィ・ブランカ・キング・バイス・ユリ・リュウ・ケン・モリガン・京・庵・キム・リョウ・ナコルル・ベガ・バルログ・豪鬼・EXリュウ・EX庵

足払いキャンセル飛び道具は特に狙い目。相手がキャンセルしたのを確認してから……、

レッドインパクトが間に合う。リュウ・ケン戦ではカギを握るテクニックと言える。

CHARACTERS NOW!! 豪鬼 GOUKI

ひとりであることを肌で感じ、勝利のために何が必要かを考える。いざ、覚悟を決めろ！

Text：ちゃっきー

チャンスを活かしきれ

ひとりで多数の相手を倒さなければならない豪鬼は、ダメージチャンスを生かすことが必須だ。小さなチャンスからキッチリ連続技を決めることを、体に覚えさせよう。

たとえば弱豪昇龍拳ヒット後。先端のみが1ヒットした場合は、弱竜巻斬空脚→弱豪昇龍 or Lv1滅殺豪昇龍とつなぐ。ゲージを放出したいなら、弱竜巻斬空脚×2→Lv2滅殺豪昇龍にしてダメージを稼ごう。豪昇龍拳2ヒットのあとは、弱竜巻斬空脚→Lv2滅殺豪昇龍がベストだ。Lv1の場合は2ヒットしかしないので、起き攻めしにくくなるのが難点。不利になるわけではないので、ゲージを使う価値は十分にあるのだが……。いっぽう、3ヒット後は直接Lv2滅殺豪昇龍拳につなぐのが理想になるが、画面中央でクリーンヒットさせられるのはよほど距離が近いときのみ。画面端が近いときだけ狙うようにしたほうがいいだろう。

ちなみに空中での追撃判定は、必殺技が2ヒットまでで、滅殺豪昇龍がLv1で4、Lv2で5ヒット。これが分かっていれば、空中コンボのしゃがみ強Ⓚ→弱竜巻斬空脚後など、さまざまな場面に応用できる。

弱昇龍拳の当たり方によって、追撃を変えていくこと。空中でのヒット数を計算せよ！

急降下竜巻

天魔空刃脚を空キャンセルして空中竜巻斬空脚を出すと軌道が変わって急降下する。着地足払いや瞬獄殺につなぐと効果的だ。空キャンセルの受けつけは短くないので、慣れればミスらず出せるはずだ。

タイミングとジャンプ軌道が変わる。フェイントに使い、着地後の攻めにつなごう。

CHARACTERS NOW!! ガイル GUILE

今回紹介するのは、防御に役立つ2つのテクニック。マスターして対戦に役立てよう。

Text：善之字元帥

逃げ強Ⓟに注目!!

サマーソルトキックのタメがないところに跳び込まれたとき、ガイルが主に使う対空技はしゃがみ強Ⓟである。しかし、リュウ・ケンや京のジャンプ弱Ⓚなどで跳び込まれると、この技でもよく相打ち、というのが現実だ。こんなときには、バックジャンプしてすぐに強Ⓟを出してみよう。ジャンプ強Ⓟ(前方or後ろ)は非常に攻撃判定が広いので、タイミング次第でほとんどの技を一方的に打ち破ることができる。相手との距離によって垂直ジャンプ強Ⓟと使い分ければ、対空防御率はより高[illegible]

こういった距離に跳び込まれると、サマー以外の地上技で撃墜することは難しいが

バックジャンプしてすぐに強Ⓟを出せば、一方的に打ち勝てる。ぜひ覚えておこう。

↘+強Ⓚからのコンボ

ガイルの↘+強Ⓚを当てたあとは、こちらのほうが先に動けるため、その後いくつかの連続技が成立する。最もオーソドックスなのは、

●↘+強Ⓚ→しゃがみ弱Ⓟ→キャンセルサマーソルトストライク(Lv1以上)

だが、ザンギエフなど一部のキャラに対しては、

●↘+強Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ→キャンセルトータルワイプアウト(Lv1以上)

が決まる。目押しはかなりシビアなので、実戦レベルになるかどうかは微妙だが、腕に自信がある人はチャレンジしてみるといいだろう。

意外に気づきにくいが、↘+強Ⓚがヒットしたあとはガイルのほうがかなり有利な状態。

目押ししてしゃがみ弱Ⓟ、さらにキャンセルしてサマーソルトストライクにつなげよう。

ゲー事典 **豪鬼補足**：通常の戦術では、単体で使う竜巻斬空脚を見直してみたい。無敵時間こそないが、初段(ヒザ部分)の発生は"1フレーム"とかなり早い。豪昇龍拳と同感覚で使ってもかなり強いぞ。弱と強を交ぜれば反撃も受けにくくなるので、回り込み後の選択肢などに活用してみよう。

CHARACTERS NOW!!

SAGAT サガット

発売当初から基本戦法はあまり変化のないサガットだが、ここでトピックスを2つ紹介。

Text：C・LAN

近距離立ち強Ⓚのナゾ

サガットの近距離立ち強Ⓚは1段目を必殺技でキャンセル可能だが、2段目にはスーパーキャンセルをかけることができる。しかしこれはキャラクター限定で、バイソン・ライデン・サガット・バルログのみが該当する。

この理由は近距離立ち強Ⓚのヒットの仕方にある。やられ判定とのけぞりモーションの関係で、ほとんどのキャラクターにはスーパーキャンセル可能な2段目の前半部分がヒットしないのだ。春麗・舞・ユリ・ナコルルの4キャラに至っては、2段目そのものがヒットしない。

近距離立ち強Ⓚは使う機会が少ないのであまり実戦的ではないかもしれないが、前記の4キャラが気絶したり大きなスキを見せたときには役に立つ。スーパーコンボにつないでダメージアップを図ろう。

近距離立ち強Ⓚ2段目にSCが可能なキャラ

バイソン・ライデン
サガット・バルログ

近距離立ち強Ⓚの2段目が空振りするキャラ

春麗・舞・ユリ・
ナコルル

タイガークラッシュで裏回り

しゃがみ強Ⓚでダウンを奪ったあと、即座にタイガークラッシュを出すことで、起き上がった相手の背後に回ることができる。ただし、しゃがみ強Ⓚをある程度近い間合いで当てることが必要だ。また、しゃがみ強Ⓚがヒットした時点で表に落ちるか裏に落ちるかが決まるため、ガード方向を迷わせるというよりは、奇襲要素の高い連係だと言えよう。タイガークラッシュは弱でも強でもOKだが画面端では無理。ちなみに、しゃがみ強Ⓚ以外のダウン技は硬直が長いため、残念ながらこの使い方はできない。

このくらいが裏に落ちるギリギリの間合い。硬直が解けると同時に(弱)クラッシュ。

着地後はフェイント投げやアッパーカット、再びしゃがみ強Ⓚなどで攻めていこう。

CHARACTERS NOW!!

RYO SAKAZAKI リョウ・サカザキ

龍虎乱舞を決めるチャンスを確実にモノにしていくことが、決定力アップにつながる。

Text：ちゃっきー

乱舞・命

リョウの決定力を支えるのが龍虎乱舞であることは、疑いなき事実。数多くあるチャンスをどれだけモノにするかが、強さのカギを握るといっても過言ではない。バクチとして使うのも悪くはないが、本来リョウが持つ「守りの堅さ」を活かしつつ、確実な場面を待ったほうがベターだ。

まずひとつは、対空としての使用。引きつければLv1でもOKだが、基本的にはLv2以上を使う。強虎砲よりもリーチに優れるため、相手が遠距離から跳び込んできたときや、垂直ジャンプに対しても狙っていけるのがポイントだ。

もうひとつは反撃。一部のキャラが持つしゃがみ強Ⓚ系の技(Lv3)のほか、ブランカのローリングアタック(Lv2以上)などが代表例。対ブランカ戦のように、狙えるポイントがハッキリしている場合、無理に対空に使わず、抑止力としてゲージを温存しておくのもいいだろう。

もちろん、飛び道具を抜けつつヒットさせるのも常套手段のひとつだ。Lv3なら画面の端から端まで届くので、思わぬ場面でもヒットさせられるぞ。起き上がりにレバー入力だけしておき、相手が飛び道具を重ねてきたらⓅを押して発射、というのもいい。

連続技に組み込むなら

ヒット確認から龍虎乱舞を狙うなら、しゃがみⓅ×2が最も実用的。距離によってはLv1がつながらないが、Lv2以上なら安定する。またこれが難しいようならば、しゃがみ弱Ⓟ×2→立ち弱Ⓚ→龍虎乱舞(Lv2以上)を使おう。↓↘→+弱Ⓚで立ち弱Ⓚを出し、その後→↘↓↙←+Ⓟとやれば簡単に出すことができる。

しゃがみ弱Ⓟ×2から↓↘→+弱Ⓚで立ち弱Ⓚ。そこから→↘↓↙←+Ⓟと入力して

キャンセル龍虎乱舞。Lv2以上限定だが、ヒット確認の余裕もあるので安定度が高い。

CHARACTERS NOW!!

ZANGIEF ザンギエフ

空キャンセルを利用した入力によって、真のスクリュー間合いを活かせ！

Text：RED

空キャンセルスクリュー

本作のスクリューパイルドライバー(以下スクリュー)は、ジャンプモーション中にコマンドが完成した場合、投げ間合いが狭くなってしまうことが発覚。しかもこの「ジャンプモーション中」の定義が厳しく、レバー入力された次のフレームがジャンプモーションと判定されている。つまり、立ちスクリューを狙う場合は→↓←↑のように、レバー↑入力を必ず最後にして、かつ最後のレバー↑入力と1フレームのズレもなくⓅが入力されなければ、スクリュー本来の投げ間合いにならないのだ。

ここまで読むと、本来の投げ間合いを発揮する立ちスクリュー入力は難しいことのように思えるかも知れない。しかし、実は逆に言うと「空キャンセル」を利用することによって、投げ間合いを殺さない立ちスクリューがかなり簡単になるのだ。まず、レバー入力は→↓←↑のように、最後を↑にするのが最低条件。そして、ボタンは若干早めに押すようにするのがポイントだ。

通常技(立ち弱Ⓟor強Ⓟ)のモーションが一瞬見えたあと、それをキャンセルしてスクリューが出たら成功。通常技が出ることによってジャンプモーションへの移行が阻止されるため、空キャンセルスクリューは確実に投げ間合いの広いスクリューになる。

ここで注意したいのは、この場合のスクリューは「ボタン離し入力」によってコマンドが完成しているということ。ボタンを押すタイミングだけでなく、離すタイミングも重要なのだ。また、実際のところ、ボタンを押すタイミングを少し早めにすれば、自然に空キャンセルスクリューになることが多いはず。実戦導入もそれほど難しくないだろう。

通常技が一瞬出ることによって、ジャンプモーションへの移行が阻止される。

通常技を空キャンセルして出せば、投げ間合いが広いスクリューになっている。

ゲー事典 **サガットの近距離立ち強Ⓚスーパーキャンセル追記**：近距離立ち強Ⓚの2段目をスーパーキャンセルできるのは基本的に4キャラのみだが、リュウ、ケン、ガイルなどに対してもキャンセルがかかることがある。おそらく立ちポーズの各パターンによる判定の微妙な変化によるものと思われるが、成功確率が非常に低いため、実戦で狙うのはやめたほうがいい。

大勢は変わらず……

カウントダウンRATIO ～第4回～

MILLENNIUM FIGHT 2000

本誌攻略チームに、全キャラの妥当と思われるレシオ値を挙げてもらい、その平均値を算出していくこのコーナー。今月はいかに？

Text：善之字元帥

最強&お買い得キャラは誰だ

平均値順位（前回比）	平均値	キャラ名（タイプ）	達成率	達成率順位
1（－）	3.95	豪鬼	99%	44
2（－）	3.68	リュウ(EX)	92%	48
3（－）	3.35	ナコルル	168%	7
4（－）	3.33	庵(EX)	83%	55
5（－）	2.98	ガイル(ノーマル)	149%	13
6（－）	2.85	山崎(EX)	95%	45
7（－）	2.79	サガット(ノーマル)	93%	46
8（▲）	2.75	山崎(ノーマル)	92%	49
9（▲）	2.72	リュウ(ノーマル)	136%	17
10（▼）	2.72	ベガ(ノーマル)	91%	50
11（▼）	2.66	サガット(EX)	89%	51
12（▼）	2.65	ルガール(ノーマル)	88%	52
13（－）	2.62	ベガ(EX)	87%	53
14（▲）	2.58	ケン(ノーマル)	129%	19
15（▼）	2.58	ギース(ノーマル)	86%	54
16（▼）	2.55	ガイル(EX)	128%	20
17（▲）	2.55	テリー(ノーマル)	127%	21
18（－）	2.49	ルガール(EX)	83%	56
19（▲）	2.49	テリー(EX)	125%	22
20（▼）	2.45	舞(EX)	122%	23
21（▲）	2.43	キム(ノーマル)	121%	24
22（▲）	2.42	京(ノーマル)	121%	25
23（－）	2.4	リョウ(ノーマル)	120%	26
24（▲）	2.39	バルログ(ノーマル)	80%	57
25（▼）	2.39	舞(ノーマル)	120%	27
26（▼）	2.39	ギース(EX)	80%	58
27（▼）	2.39	庵(ノーマル)	120%	28
28（▲）	2.38	バイソン(EX)	119%	29
29（▼）	2.38	本田(ノーマル)	119%	30
30（－）	2.37	ケン(EX)	119%	31
31（▼）	2.37	キム(EX)	119%	31
32（▲）	2.31	チュンリー(ノーマル)	115%	34
33（▼）	2.28	バイソン(ノーマル)	114%	35
34（▼）	2.25	ザンギエフ(ノーマル)	112%	36
35（－）	2.24	京(EX)	112%	37
36（▲）	2.21	チュンリー(EX)	110%	38
37（－）	2.19	バルログ(EX)	73%	59
38（▼）	2.18	リョウ(EX)	109%	39
39（－）	2.13	本田(EX)	106%	40
40（－）	2.12	モリガン	106%	41
41（－）	2.05	ザンギエフ(EX)	102%	42
42（▼）	2.02	ライデン(ノーマル)	101%	43
43（▲）	1.97	キング(ノーマル)	197%	1
44（▲）	1.85	ライデン(EX)	93%	47
45（▼）	1.79	ブランカ(ノーマル)	179%	2
46（▲）	1.78	キング(EX)	178%	3
47（▲）	1.75	ユリ(EX)	175%	4
48（▼）	1.72	ダルシム(ノーマル)	172%	5
49（▲）	1.7	ユリ(ノーマル)	170%	6
50（▼）	1.64	バイス(EX)	164%	8
51（▼）	1.62	紅丸(EX)	162%	9
52（▼）	1.58	ダルシム(EX)	158%	10
53（▼）	1.56	バイス(ノーマル)	156%	11
54（▼）	1.52	ブランカ(EX)	152%	12
55（▲）	1.45	キャミィ(ノーマル)	145%	14
56（▼）	1.44	紅丸(ノーマル)	144%	15
57（－）	1.37	さくら(EX)	137%	16
58（－）	1.33	さくら(ノーマル)	133%	18
59（－）	1.16	キャミィ(EX)	116%	33

※前回比……▲上昇、▼下降、－変わらず

SNKグルーヴ その後

発売当初、チャンスに安定してゲージを使えない、反撃を受けないスーパーコンボを持っていないと意味がない、などの理由から敬遠されることの多かったSNKグルーヴ。しかし、ここのところ価値が見直され、巷でも積極的に使うプレイヤーが増えてきた。

その理由は、プレイヤーの防御技術が向上し、うかつに攻めることができない状況が増えたことによる。攻撃のチャンスが減少すれば、技を当てることによってゲージを増やすカプコングルーヴは不利になり、相手に接触せずゲージを増やせるSNKグルーヴは有利になる、というわけだ。

むろん、キャラによって向き不向きがあることも事実だが、伸び悩んでいるカプコン派プレイヤーは一度グルーヴを変えてみてはいかがかな？

今月の注目キャラ

さすがに第4回ともなると、大きな変動が見られないのはやむを得ないところ。そこで今回は、ライター間でも意見が割れがちなキャラについて取り上げてみよう。

まずはユリ。防御面では簡単に無敵対空を出せるノーマルが、攻撃面では雷煌拳の強力なEXがそれぞれ長けているだけに、どちらが強いか判断しにくい。編集部では、わずかに雷煌拳のメリットのほうが大きいと見てEXの順位が高くなったが、地域によっては逆の評価になる可能性も。

じりじりと順位を下げつつあるブランカも、評価の分かれるキャラのひとつ。基本的に、順位の下落はローリングアタックや←+強Ⓟに対する反撃技術の向上によるものだが、いっぽうで反撃は難しいキャラがいることも事実である。そのギャップをひとくくりに数値化するのは困難だ。

ダルシムは、遠距離での制圧力こそ誰もが認めるものの、接近戦での防御力をどう評価するかが問題。リュウ、ケンや京の弱Ⓚによる潜り込み、微妙な間合いで停止する回り込みなど「正解は存在するが技の選択に悩まされる」局面が多く、防御率の理論値と実戦値に大幅な差がある。

モリガンとナコルルは、毎回少しずつ評価が変化するキャラ。しかし、この2キャラに関してはいまだデータ不足の感が否めない。基本的にVMとパッドを持ち込まないとプレイできないというお店がほとんどのため、対戦する機会も限られてくるというわけだ。今後、何らかの要因でこれら2キャラの使用が可能にな[illegible]ば、新[illegible]な[illegible]対戦[illegible]が確立[illegible]ランキングが大きく動くかもしれない。

さて、次回はいよいよ最[illegible]回の予定。大変[illegible]は考えにくいが、できれば最後に高レシオキャラの健[illegible]を[illegible]したり。

今月の最強チーム

ノーマル キング　ノーマル ブランカ　EX ユリ　ノーマル ダルシム

総レシオ……7.23

何と、ここにきて再びレシオ1×4人のチームが最強に！　とはいっても、時点であるナコルル&キング&ブランカチームとの差はレシオにして0.12と、ほんのわずかな差にすぎない。むしろ注目すべきはEXユリが最強チーム入りしたことだろう。

今月の最弱チーム

総レシオ……3.35

このチーム、いい加減書くことがなくなってきました。総レシオが3.35ってことは、ナコルル1人と互角ってことですが、なぜか2人がかりでも倒せる気がしません。このへんもレシオの不思議ってやつなんでしょうか？　最後に奮起を期待。

担当ライターからのコメント

RED

前号、ザンギの回り込みを見切れるかどうかっていう話題になったけど、それは発想が逆。ザンギ側は相手が前転だけに集中しないように、あの手この手で意識を散らそうとするわけなんだから。評価にもその点を反映させてもらわないと。

C・LAN

開幕トップ集団だった紅丸が落ちてきたのは、得意とする間合いと技の性能（ジャンプ軌道含む）がかみ合ってないのが理由かな。例えば、弱キックは強いけどそこからの連続技がショボくて、コマンド投げの「裏の選択」になってない、とか。

ちゃっきー

評価の高いガイルだけど、不安要素もないわけじゃない。とっさに連続技を使い分けるのが難しいこともあって、ここぞという場面での破壊力に難があるのでは？　体力をリードされるとジリ貧になりやすく、2人勝ち抜くのは難しそう。

善之字元帥

ケンはリュウより上じゃない？　リュウはどうしても弱キックから真昇龍が入らないと勝てない印象があるんだよね。その点ケンは弱昇龍さえ入れば裂破までほぼ確定。戦法の柔軟性が段違いだよ。まあ、リュウの➡+弱Ⓚは評価するけどさ。

ゲー事典　**REDコメント番外編**：理論値だと、山崎はEXのほうが強いっていうのは定説だけど、実際にはドリルのコマンドが複雑すぎるのが厄介なんだよな。回り込みでもつれたときは、1回転コマンドなら出たのに……って思うことも珍しくない。ドリルを戦術の中心にするならノーマル山崎も十分ありなんじゃないの？

ステージ攻略も佳境！ 黒幕との直接対決！

ガンスパイク GUNSPIKE™

ステージ8以降は、連続してボスと対決していくことになる。今月は、「バルログ」「カブキ」「ビューティー」の3体を攻略していこう。これまでのステージで役に立つ情報もあるぞ。

Text：黄之宇元帥&RED

キャミィの隠しコスチューム使用方法

以前紹介したZEROコスチュームキャミィが、アーケード版でも使えることが発覚。使い方は、DC版『ガンスパイク』のセーブデータが入ったビジュアルメモリを挿した状態で、カーソルをキャミィに合わせてレバー上に入力だ！

ガンスパお得情報 ①
ステージ配列について

本作では、1〜4面、5〜7面の配列がランダムになっている。しかし、例えば1〜4面の配列が24通り（4×3×2×1）あるかというと、そうではない。ステージの出現テーブルは、1〜4面が12通り、5〜7面が4通りにあらかじめ決められているため、実際には出現しないステージ配列が存在するというわけだ。

下表は、すべてのステージ配列をまとめたものである。

注意したいのは、前半のランダム面で、ただでさえ難しい日本ステージ（ロボット3体がボス）が4面に出現するケースだ。中でも、体力の回復が見込める教会ステージが1面に出てしまうルートは最も難しい配列と言っても過言ではない。もしこの配列がきてしまったら、1〜3面はなるべく慎重にプレイしよう。

日本面が4面に来ると最悪。といってもし来ないように祈るしかないわけだが…

ガンスパお得情報 ②
アタックの方向補正

複数の敵に近寄られてしまったときは、何とかしてダウンを奪える攻撃を当て、いったん体勢を立て直したくなるもの。しかし、ダウンを狙える攻撃のほとんどはヘビーショットやヘビーアタックなどの「攻撃方向を自動修正してくれない」攻撃のため、マークを使わず当てるのは難しい。

そこで、アタックをキャンセルしてこれらの攻撃につないでみよう。アタックはその他の攻撃とちがい、近くにいる敵を自動的に狙ってくれるので、これをキャンセルすればヘビーショットやヘビーアタックが確実にヒットする。いわば、アタックの1発目がマークの役割を果たしているというわけだ。下にダウンを奪うことを前提とした、アタックからの連係をまとめておいたので、参考にしてほしい。

アタックは近くの敵を自動的に狙ってくれる。無意識に使っている人も多いかもね。

キャラ別　アタックから狙う連係

キャラ	連係	解説
ナッシュ	アタック→ヘビーショット	ダウンを奪えるのはヘビーアタックだが、スキだらけなので普段はヘビーショットで代用。直接ダウンは奪えないものの離れる時間は稼げる。
アーサー	アタック→ヘビーアタック	基本的にはアタックだけでダウンを奪えるが、ヘビーアタックで移動してしまったほうがリスクは低くなる。攻撃力の高さも魅力だ。
シバ	アタック→ヘビーショット	アタックだけでダウンを奪えるが、スキを短くするためにヘビーショットを使う。当たり前だがヘビーアタックは絶対に使っちゃダメ！
キャミィ	アタック×2→ヘビーショット	スキを考えるとアタックは2発で止めておいたほうがいいだろう。ヘビーショットは小さいながらも爆風が出るので、使い勝手がいい。
シモーヌ	アタック×2	攻撃範囲と攻撃力のバランスがとれたコンビネーション。ダウンを奪うことだけが目的なら、ヘビーショットにつなげないほうがいい。
ロックマン	アタック×2→ヘビーショット	ヘビーショットは爆風範囲が広く、スキも短いため、密集陣形の敵に強い。攻撃力の低さが少々残念だが、利用価値は十分だ。
バレッタ	アタック→ヘビーアタック	アタック、ヘビーアタックのどちらでもダウンを奪えるうえに、スキがほとんどない。唯一の難点はアタックのリーチが短いことか。

前半1〜4ステージの配列

1面	2面	3面	4面
橋上ステージ	教会ステージ	日本ステージ	香港ステージ
橋上ステージ	香港ステージ	日本ステージ	教会ステージ
教会ステージ	橋上ステージ	香港ステージ	日本ステージ
教会ステージ	橋上ステージ	日本ステージ	香港ステージ
教会ステージ	日本ステージ	橋上ステージ	香港ステージ
教会ステージ	日本ステージ	香港ステージ	橋上ステージ
香港ステージ	橋上ステージ	教会ステージ	日本ステージ
香港ステージ	橋上ステージ	日本ステージ	教会ステージ
香港ステージ	日本ステージ	橋上ステージ	教会ステージ
香港ステージ	日本ステージ	教会ステージ	橋上ステージ
日本ステージ	教会ステージ	橋上ステージ	香港ステージ
日本ステージ	香港ステージ	橋上ステージ	教会ステージ

後半5〜7ステージの配列

5面	6面	7面
[illegible]ステージ	[illegible]ステージ	[illegible]ステージ
[illegible]ステージ	[illegible]ステージ	[illegible]ステージ
[illegible]ステージ	[illegible]ステージ	[illegible]ステージ
[illegible]ステージ	[illegible]ステージ	[illegible]ステージ

ゲー事典 **敵のダウンについて：**本文中ではダウンと表記したやられポーズだが、これは敵の種類によって違い、必ずしも「倒れる」わけではない。教会ステージのニードルミート（太ったゾンビ）、橋上ステージの怒偶（茶色の小型ロボ）などは、倒れるかわりに大きく後退することを覚えておこう。また、一部ダウンへの耐性が高い敵なども存在する。

STAGE 8-A
GEOFRONT ENTRANCE

このステージは、地下深くの敵秘密基地へと続く大型エレベーターでの戦闘である。

敵の配置は、茶色のメカが3体、青いロボットが4体というもの。基本的には外周を回りながらマーク&ショットで1体ずつ撃破していけば楽勝だが、注意点が2つある。

まず、ステージ開始時は敵との距離が近いので、モタつくとすぐ弾を撃たれてしまう。急いで右に移動し、そのまま外周を回りはじめよう。

また、青いロボットのうち2体が出す体力回復アイテムを回収するときにダメージを受けやすい。なるべくすべての敵を同時に倒せるように撃ち込み量を調整したい。こんなところでムダに攻撃を受けるのは大損だ。

開幕時は敵との距離が近い。モタモタしていると茶色のメカからダメージを受けやすい

部屋の中央に体力回復アイテムが出現してしまったら、[illegible]

STAGE 8-B
VS BALROG
クナイ攻撃をどうしのぐかが最大の課題

ボス＋護衛との戦闘

エレベーター内の敵をすべて倒すと、ステージは金網に囲まれたリングへと移る。待ちかまえるのは、前半ファンタム面でも出現したバルログ。多数のドラゴマスターを従えているため、攻撃の厳しさはかなりのものだ。

ここでは、バルログよりも先にドラゴマスターを片付けないと話にならない。基本的にドラゴマスターは自爆に近寄ると斬り蹴りなどの攻撃を繰り出すので、なるべくリング外周をぐるぐる逃げ回りながらマーク&ショットでダメージを与えよう。

ドラゴマスターと戦闘中、バルログはクナイのスカイハイクローとワイドショットを中心に攻撃してくる。このう

ち、スカイハイクローは常に動いていれば当たらない。しかし、クナイは攻撃角度が広いため、速いキャラでも逃げきれないというのが現実だ。

対策としては、バルログになるべくクナイを撃たせないように動くこと。[illegible]スカイハイクローを回避したら、バルログとの距離をとるようにすればできれば背後に回りたい。かなりの確率で次もスカイハイクローになるので、うまくハメていこう。

[illegible]、どうしてもうまくいかないという人は、スペシャルアタックを使うのも手だ。使うタイミングは、開幕と同時に隊列の[illegible]り込み、1回めのスカイハイクローをかわした直後。ドラゴマスターが一直線に並んでいるため貫通力のあるスペシャルアタックなら[illegible]できる。

ボスと一対一の勝負!!

ドラゴマスターをすべて倒すと、バルログは積極的にこちらに向かってくるようになる。

このとき、バルログと向かい合ってしまうとクナイやカギツメ(突き)が怖いので、手堅く小さく周囲を回りながら、スキを見てダウンを奪える連係を叩き込もう。

典型的な被ダメージのパターンは、周囲を回っているときにリング外壁に引っかかり、カギツメによる攻撃を受けてしまうというもの。これを避けるため、バルログをダウンさせる際にはなるべくリング中央に寄せるようにしたい。

また、アタックからの連係でダウンを狙う場合は、ヒット数の多いものを使わないように注意。特にキャミィの場合、アタック3発→ヘビーショットの連係は、途中からバルログがのけぞらなくなり(俗に言うスーパーアーマー状態になる)、ヘビーショットのスキに反撃される可能性が高い。

いっぽう、ドラゴマスターがいるときと比べると、めっきり少なくなるのがスカイハイクロー。まあ、たとえこの攻撃がきたとしても簡単にかわせるので問題ないだろう。一応、突進中のバルログにアタックやヘビーショットを当てれば突進を止めることも可能だが、タイミングはシビア。所詮は大道芸の域を出ないか。

これまでの説明でもわかるように、1対1になったらバルログ戦は楽勝である。ここから先、体力を回復できるチャンスは少ないので、無駄なダメージを受けないように！

バルログの周囲を回りつつ、スキを見てダウンを奪える攻撃を当てよう。

外壁に追い詰められると[illegible]。なるべくリング中央で戦おう

バルログ戦キャラ別のポイント

●アーサーの場合
バルログ戦開始直後、レバーを左に入れて最初のスカイハイクローをかわす。するとアーサーの右側にドラゴマスターが固まっているため、ヘビーアタックを出せば2〜3体のドラゴマスターを倒せる。このとき、アタック→ヘビーアタックにすると、アタックがバルログのほうを向いてしまうので要注意。

●ロックマンの場合
ヘビーショット後のスキが極端に短く、ドラゴマスターに対して使っても反撃を受けにくいのがポイント。他のキャラにはない特権といえる。

左に回り込んでスカイハイクローをかわした直後。ヘビーアタックを隊列に撃ち込め！

ロックマンの場合、ヘビーショットをフル活用すればドラゴマスターを効率よく倒せる。

ゲー事典 **雪原ステージ中ボスの新パターン**：アーサーで雪原ステージのカブキを速攻破壊するパターンが発覚。まずはいきなりヘビーショットを2回撃ち込んだあと、カブキの回転中に近寄ってアタック→ヘビーアタック→ヘビーショット。これでカブキは発狂するので、後退しながらヘビーショットをもう一回。ザコが近寄ってくる前に倒せるぞ！

STAGE 8-C VS KABUKI

ザコを倒すまでが勝負!

ボス+護衛との戦闘

ステージボスは、雪上ステージで登場したカブキ。雪上ステージで登場したときとは装備が異なり、両腕にオプションの重火器を装着した姿で登場する。

同時に登場する護衛は2体のロボット兵士。こいつらは、手持ちの火器から攻撃してくるタイプで、射撃モーションはやや遅い。単体ならたいして強くはないのだが、カブキとの混合攻撃になってしまうと非常に危険なので、まずは、この2体のロボット兵士を倒すことが基本方針となる。

まず、スタート直後に右のロボット兵士の目の前まで接近し、アタック始動のコンビネーションを叩き込んで一気に倒してしまいたい。この場面では、左の写真②のように、マーク&ショットで撃つ。

カブキの右腕のガトリング砲が自キャラの背中をかすめるような状況になるが、ぎりぎり当たらない。

問題なのは、スタート直後にカブキが右手から4WAYのエネルギー弾を撃ってくる場合。スタート直後は一瞬カブキの様子を見て、右手からの攻撃モーションが見えたら、4WAY弾を避けてから右のロボット兵士に接近しよう。

右のロボット兵士を倒したら、カブキの背後を通って左へ抜ける。この際、カブキの位置によっては後ろを抜けられない場合もあるので注意しよう(特にアーサー)。抜けられないと判断したら、危険は伴うがカブキの前を横切って左へ移動するしかない。

右のロボット兵士は、カブキのスキをついてアタック始動のコンビネーションで倒すか、マーク&ショットで撃つ。

①スタートしたら、右のロボット兵士に突っ込む。

②右のロボット兵士に密着して、アタック始動のコンボで倒す。

ボスと一対一の勝負!!

首尾良く2体のロボット兵士を倒せれば、護衛の援護は来ないので、カブキと1体1の闘いになる。ここまで来れば勝ったも同然だ。

2体のロボット兵士を倒した後は、ほぼ密着に近い間合いで、カブキの周りをぐるぐる回りながらマーク&ショットでダメージを与えていくのが基本。カブキの背後を取った状態で回っていれば、右手のガトリング砲からの攻撃は問題ない。注意したいのは左腕を振り回す接近攻撃。この接近攻撃はカブキの背後近くまで届くため、たとえ背後を取った状態であっても、間合いが近いとくらう可能性がある。左腕からの攻撃は、前述の4WAY弾の場合もあるわけだが、左腕を動かすモーションが見えたら距離を取るようにしよう。また、左腕からの攻撃モーションに入ると、スーパーアーマー状態になることにも注意したい。

③カブキの背後を取り、ぐるぐる回りながら撃ち込めばOK。

④左腕からの攻撃、特に接近攻撃には注意しよう。

勝負はスタート直後の一瞬で決まる! 護衛のロボット兵士2体を倒して1対1になれば、勝ったも同然だ!

ガンスパお得情報③

シモーヌのスペシャルアタックは、発動直後のジャンプ中に発射方向を制御できることが発覚。とっさの緊急回避で使った場合でも、ボスや敵の密集地点を狙い撃ちすることが可能だ。

シモーヌが跳び上がっている瞬間に制御可能。発動直後からレバー入力すれば背後の敵を撃つこともできる。

回復面とS・A使用のかけひき

弾を1発くらうと死んでしまい、ストックしていたボムが全部無駄に……などという普通のシューティングだったら、敵弾を絶対避けられない状況に陥った場合は、ボムを使うのが正解。

しかし、ライフ制であるガンスパイクの場合は、ちょっと話が変わってくる。ライフが満タン(もしくはそれに近い状態)の場合は、少々ダメージをくらってもスペシャルアタック(以下SA)を温存したほうがいい場合も少なくないのだ。

特に、4面に教会ステージがくるステージ配列の3面をプレイ中なんかは、ライフ満タンだったら、少々ダメージをくらっても、SAを温存するべきだろう。教会ステージは、比較的難度が低い割にライフが6個も出る「回復面」だからだ。

左の表と、攻略冒頭のステージ配列を参考に、SA使用時の「駆け引き」について考えてみてはどうだろうか? 8面以降まで進んでるけど、またクリアしてない なんて人は特にネ。

GUNSPIKE

ステージ名	ザコ戦	中ボス	ボス
雪上	3	1	1
香港	4	0	0
日本	3	1	0
教会	4	0	2
ジャングル	3	0	0
[illegible]	3	1	0
駅	3	1	0
軌道エレベーター(8面)	2	2	0
[illegible](9面)	×	4	0
最終ボス(10面)	×	×	0

「あ〜こりゃ避けられない……」という瞬間。ライフ満タンで次は教会ステージ。ここはくらってSA温存だ。

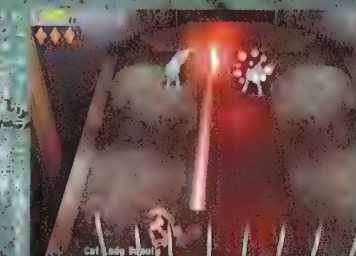
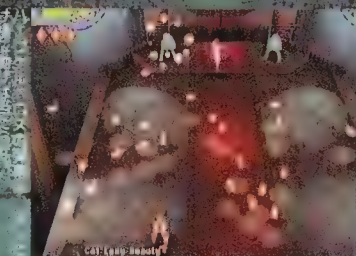
駅ステージも、難度とライフ出現数を考えると、回復面といえる。

ゲー事典 カブキ戦補足:アーサーの場合、右のロボット兵士を倒しにくいとき、接近してからアタックを使うより、やや手前からヘビーアタックを使って突進しつつロボット兵士を倒してしまうのがオススメ。また、カブキはのけぞりやすいので、残った左のロボット兵士を倒すときに、ヘビーアタックでカブキもろとも串刺しにする作戦も、状況次第では有効だ。

STAGE 9-A
DEEP SHRINE
VS BEAUTY

突進攻撃に要注意！

ボス＋護衛との戦闘

ステージ9にはザコ戦パートがなく、いきなり中ボスのビューティーが出現する。ビューティーは中ボスとしては例外的に一次形態と二次形態があり、一次形態はキャライラストにあるような人間体。護衛として2体のハーフケルベロスを従えて登場する。まずはこの2体のハーフケルベロスから倒していくのが基本方針となる。ビューティーの攻撃はライフルで遠距離から狙撃してくるというもので、横移動すれば問題なくかわすことができる。やっかいなのはハーフケルベロスの撃ってくる弾幕だが、中心の弾が自キャラを狙っているので、これも撃たれたら少し横に動けば避けることができる。ただし、距離が近いと非常に避けにくくなるので、なるべくハーフケルベロスとの距離を離しておくことが重要だ。また、この弾幕以外に、口からファイアーブレスを吐いてくる攻撃もあるが、これは射程が短いので、距離をとれば問題なし。

スタート直後はライフル狙撃→ハーフケルベロスの弾幕→ライフル狙撃という流れで攻撃がくるので、2回目のライフル攻撃を避けたらハーフケルベロスにアタックを狙え。ここで、どちらか片方にダメージを与えておくと後が楽になるだろう。ハーフケルベロスを倒したら、マーク＆ショットでビューティーに撃ち込んでいけば良いのだが、二次形態のことを考えて、できれば自分の位置を調整するのが望ましい。

ボスと一対一の勝負!!

一次形態を倒す際の位置調整から説明していこう。ビューティーの一次形態は基本的に壁際にいることが多いのだが、このときに倒してしまってはダメ。ライフルを構えてプレイヤーに向かってツカツカ歩いてくるときに壁際から離れた位置でトドメを刺すのだ。こうすれば、変身中のビューティーを通り抜けてスペシャルアタックアイテムを回収しつつ背後を取ることができる。

変身して二次形態になったビューティーは、背後にいる自キャラを見失ってあさっての方向へ突進していく。このとき、全方向に弾をばらまいていくが、ビューティーの背後は弾幕の死角となっているので、避けるのは簡単だ。

これ以降の攻撃は、この突進＋ばらまき弾と、口から吐く赤いレーザーの繰り返しとなる。ここからはビューティーが遠距離に離れてからの基本的な対処法を説明しよう。

まず、突進で遠距離まで離れたビューティーは、次に赤いレーザーを撃ってくる。これは、ある程度距離が離れていれば、横移動で避けられる。赤いレーザーを避けたら、近づいてくるビューティーの正面からアタックを1発当てる。すると、ビューティーが一瞬ひるむので、そのスキにビューティーの背後へ移動しアタックからのコンビネーションを決めよう。背後を取られたビューティーは、前述の通りあさっての方向へ突進していく。次の赤レーザーに備え、遠くに逃げておこう。

背後を取るため、前に歩いてくるところで一次形態を倒すようにする。

変身中のビューティーをすり抜けてアイテムを回収し背後へ移動。

まずは、赤いレーザーを撃ってくるのでこれを避ける。2発以上撃ってくる場合もあるので注意すること。

ビューティーがすーっと移動してくるので、正面からアタック1発。これでひるんだスキに、背後に回り込む。

背後を取ったら、アタックからのコンビネーションを叩き込む。ただし、長すぎるのもは危険。

背後を取られたビューティーは、自キャラを見失ったまま突進攻撃を繰り出す。背後は全方向弾幕の死角なので安全。

ついに姿を現した3人目の四天王キャラ。攻撃パターンを読み、アタックポイントを見逃すな！

ビューティー戦キャラ別のポイント

やはりというか、移動スピードの遅いアーサーは二次形態の赤いレーザーなどが避けにくく、かなり苦戦する。長時間ビューティー二次形態の攻撃を避け続けるのは難しいので、アタックを当てるチャンスには、キャンセルでスペシャルアタックを使う覚悟でアタック→ヘビーアタック→ヘビーショットまで入れていくことをオススメする。スペシャルアタック[illegible]発くらいは覚悟して、最大ダメージコンボで一気にごり押しして倒してしまうのが現実的だ。これ以降、アイテムは出ないのでライフは大切に。

アーサーだと赤いレーザーがとても避けにくい。長期戦になると危険だ。

背後から最大コンボを叩き込み、キャンセルスペシャルアタックで安全を確保しよう。

ゲー事典 **二次形態について：**本文で紹介したビューティー二次形態への対処法は、ビューティーの動き次第では通用しないケースもあるので注意が必要。一例として背後に回り込んでからアタックを狙う際に、早めのタイミングで突進攻撃を出されて、逃げられてしまう場合がある。こういうときは無理にアタックを狙わず、マーク＆ショットでダメージを与えよう。

サウンドトラック好評発売中!!

どうも、普段は無口なサムライでござる。なんとファン必携の「スラッシュアウト」音楽CDが出たそうな。詳細はP184に載っているそうでござる。しからば御免!(匿)

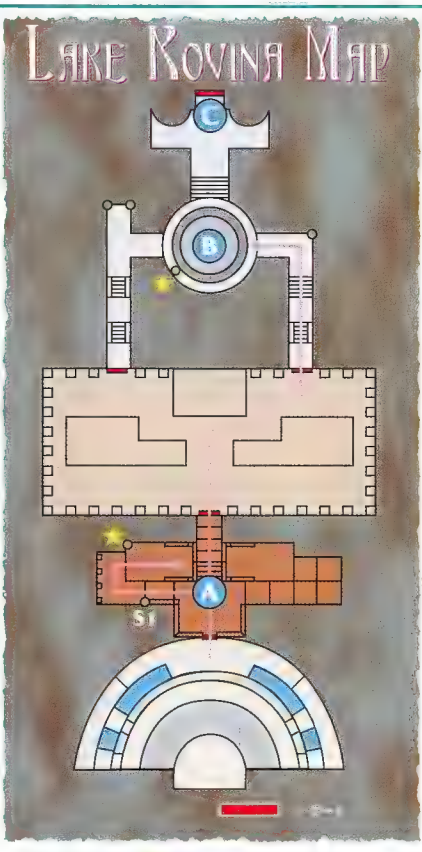
タイトル	スラッシュアウト オリジナルサウンドトラック
価格	¥2,625(税込み)
品番	MJCG-80053
発売元	マーベラスエンターテイメント
販売元	バップ

最後まで走り抜けろ! タイムアタック攻略 ~多人数プレイ版・後編~

タイムアタックも後半に入ると、息の合ったチームプレイに加えて、各個人の高いスキルも要求されるぞ。

さあ後半戦だ

ついに多人数タイムアタックの攻略も後半へ突入。まずは全体的な流れを見ていこう。

前半の難所である「バンボーラ男爵の館」や「ナノの森(夜)」。これらのステージを越えてきたプレイヤーたちにとって、「ロヴィーナ湖(夜)」は時間的な余裕もあり、さほど問題なく進めるはずだ。やはり、最大にして唯一の難関は「ピングーの迷宮」となる。

そこで「ロヴィーナ湖(夜)」は、単にクリアするのでなく、次のステージである「ピングーの迷宮」を見据えた状態でクリアしていきたい。なるべく多くの体力を残すことはもちろん、次のレベルアップまでを考えて、ジェムの取得にも気を配っていこう。「ロヴィーナ湖(夜)」の後半でレベルアップした場合は、「ピングーの迷宮」で次のレベルアップまでのジェムを集めきることはほぼ不可能だからだ。とくにこれは前衛のプレイヤーに意識してもらいたい。たったひとつしか出現しないヒールSだけが、希望の光とならないように注意しよう。

なお、「ドラゴンの巣(夜)」のステージボスを撃破したあとは、ほとんどシングルプレイと同様のゲーム運びとなる。全員そろって無事に冒険を終わらせることができるよう、最後まで気を抜かないように。

長〜い長いタイムアタックの全ステージもやっと後半に入ったばかりだ。がんばれ。

4つのエリアを踏破せよ!! ~ロヴィーナ湖(夜)~

スタート直後は左右から2体ずつ出現するソロ(太陽)にそれぞれ対応。ソロは規定数に達するまで補充されるので、「パワー」が少ないプレイヤーは確実に仕留めることを意識したい。その後は中央のゲートで左右から合流し、マゴ(祈とう師)×3のゲートキーパーを迎え撃つ。

エリア2では、後衛の一人が左を迂回するように進撃するといい。もう一人は階段下Aで待機しつつ、前衛の背後を脅かしそうな敵に対処しよう。もちろん前衛は前へ。視界に入った敵を即撃破する心意気で構わない。ゲートキーパーの白ソルダ(鎧)は、本誌12月号で紹介したとおり「壁(ゲート)に押しつけてからのスペシャル」で倒そう。複数人いるので決まりやすい。

エリア3では白ソルダがザコとなって出現するが、気絶攻撃を仕掛けてくるマゴから早めに倒すこと。赤ソルダ3体のゲートキーパーは、各個撃破すれば問題ない。

次のエリア4へは右のゲートから進入。エリアボスの金ソルダには、Bの闘技場に誘導してからのチャージLv4パターンで臨む。ここまでに「マジック」を3つ所有しているプレイヤーがふたりはいるはずだし、時間的な余裕もある。よって、エリア2のような方法でスペシャルを消費する必要もない。闘技場下に降りてきたら、4人で一気に斬りかかっていこう。

ステージボスのカオスはゴリ押しでOK。ただ、アイテムが散乱しやすいので、重ね取りにだけは注意すること。

チャージLv4での射撃手を二人用意。手前に落ちたら4人で斬り攻撃に作戦変更。

ゲー事典 **「ロヴィーナ湖(夜)」補足**:さほど難所のないステージだが少々補足を。まず、マップ上の☆にある「マジック」と「スペシャル」を忘れずに取ろう。そのためにも、ゲートをあわてて開けないこと。次に、対エリアボス戦の誘導パターンはプレイヤー同士の意志の疎通が必要となる。もし無理なようであれば、場所Cでスペシャルを使ってゴリ押しだ。

チャージLv3の後方支援がカギ ～ピングーの迷宮～

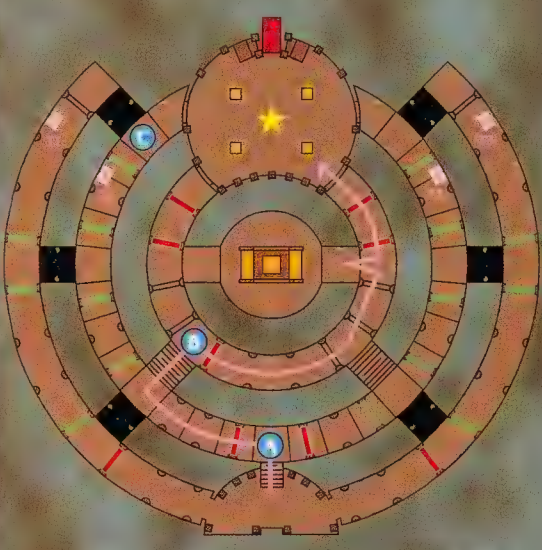
ここではザコひとつとっても侮れないため、より前衛と後衛の連係が重要となる。イメージとしては、前衛と後衛が二人組になる感じだ。後衛はチャージLv3による後方支援で敵を気絶させる。これは徹底して行なっていこう。斬りかかったり、チャージLv4で吹き飛ばすのは控えめに。このへんは、どうしてもケースバイケースになるので、判断は難しいところだが……。

前衛は今まで通り目の前の敵を相手にしていたのでは、命がいくつあっても足りない。無防備状態になっている敵を中心に攻撃を仕掛けていったほうがいいだろう。囲まれそうなときは、ダッシュジャンプ攻撃でやり過ごすなどして、後衛の援護を待つのも手だ。

さて、エリア1とエリア2のゲートキーパーだが、ここは誘導せずにその場で撃破していく。素早くA、B地点に全員集まるのが重要で、取り巻きのザコは後衛が気絶状態にして基本的に無視。前衛は赤アーギル(ゴーレム)、バイア(目玉影)を集中攻撃だ。

一方、エリア3のゲートキーパーであるバイア3体は誘導したほうがいい。B地点の方向に戻るようにして、ひとりがバイアをおびき寄せる。同時に2体まではなんとか対処できると思うが、チャージLv3での後方支援は欠かさず行なおう。なおアイテムの取得数にもよるが、残り体力によっては前衛と後衛がポジションをチェンジしてもいい。

エリアボスの大バイアには、ダッシュを誘ってのチャージLv4で挑もう。ほかのプレイヤーは、大バイアを担当しているプレイヤーの負担を軽くするために取り巻きの注意を引く。倒しても補充されるため、チャージLv3連発で気絶状態を維持していこう。もちろん、複数まとめて気絶させるのが理想的だ。普通に攻撃したい場合はCの位置へ大バイアを誘導してザコを分断する。ただ、プレイヤー間の意志疎通が図られていないと難しいかもしれない……。

LABYRINTH OF PINGUE MAP

注：マップはエリア2を左ルートへ進んだ場合のもの。右ルートへ進んだ場合は壁の配置などが逆になる。

……エリアボス

気絶した相手から攻撃するのが基本方針だ。このステージでは、とにかく体力に注意。

ステージボスであるコープは、比較的楽な相手。しかし、「ピングーの迷宮」での激戦後は、残り体力が少なく瀕死状態のプレイヤーがいてもおかしくない。ここは、普通にプレイしたほうが、かえって安全だろう。注意点は、ジャンプ踏みつけを警戒して、常にコープの背後に若干離れて位置することぐらい。こちらの攻撃は、ジャンプ衝撃波とファイヤーブレス後にしぼって、B+Cをヒットアンドアウェイで当てていこう。また、ステージ外周はジャンプ衝撃波で火柱が上がるため、安全地帯にはならないぞ。

慣れないうちはタイムアタックに失敗することが多いだろう。だが、これはいつか確実にクリアできる問題。まずはゲームオーバーにならないことを心掛けて、「ピングーの迷宮」に挑んでみよう。

大バイアはチャージLv4で倒していこう。場合によっては複数人で狙ってもいい。

体力が少ない場合は、無理して戦うことはない。とにかく慎重にプレイしよう。

ゴール目前、気を抜くな!! ～ドラゴンの巣(夜)～

ここまで来てしまえばタイムの束縛もないので、必要以上に戦略や連係を考えなくてもいい。ある程度敵を誘導して、個々が1対1で戦えるようにすればOKだろう。

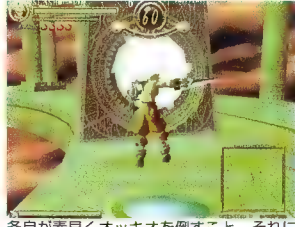
エリア2へのゲートは一番右側を開ける。エリアボス金ガット(ライオン)は、写真の位置まで洞くつ内を下って誘導しよう。全員で行なわないと成功しないので要注意だ。また、数体ついてくるザコは優先的に倒すこと。エリアボス撃破後は、化石から出るアイテムを回収して万全の体制に。ステージボスのドラゴは各自自由に攻撃して構わない。

もちろん前へ突っ込みすぎてはダメだ。多少は慎重に誘導したほうがいい。

洞くつ内の下まで降りてきてエリアボスを誘う。これで補充ザコがついてこなくなる。

さあ、最後の仕上げだ!! ～ティアボロの外殻～

エリア1とエリア2はシングルプレイ時と同様に進攻していく。固定砲台のオッキオを各自が2カ所撃破すれば、通路上の脅威はすべてなくなり、ドッペルゲンガーのファルソに集中できる。レーダー上でオッキオの存在の有無を確認していこう。

最終ボスのバジオには、基本通り背後から全員で攻撃していこう。途中「HELP!」でヒールLを回収できるが、体力が厳しくなってしまったら、闘技場から降りて離れたほうがいい。クリアにこだわるなら、ここまでともに戦ってきた仲間を信じるのみだ。

各自が素早くオッキオを倒すこと。それにより全員が楽な展開に持っていけるのだ。

闘技場を降りた階段は、比較的安全な場所。無念の戦線離脱にならないようにしよう。

ゲー事典 「ピングーの迷宮」のルート：上のマップで示してあるのは、エリア1のゲートキーパー撃破後に左側へ進んだときのルート。逆にエリア1で右側を選んだ場合は、以降のエリア2～3では左右対称のルートをたどることになる。また、T1～T4には宝箱が存在。余裕があるときや通常の多人数プレイ時などに回収してみてはいかが？(本誌12月号参照)

魔界深奥部に待つは……魔王ネビュロス!

Dragon Blaze ドラゴンブレイズ™

今回の攻略は、全部で3体ものボスが待ちかまえる最終ステージ。激ムズの2周目に向けて、ボムを節約するパターンをマスターしよう。また、下では前半ステージで役に立つ小テクニックも紹介しておいたので、こちらも参考にしてほしい。

※本記事においては、理解しやすさを優先し、「スーパーマジック」を「溜め撃ち」、「マジックボム」を「ボム」と表記しています。ご了承下さい。

Text：善之字元帥＆RED

お役立ちテク2連発

彩京のシューティングによく見られるテクニックを、少しだけ紹介しよう。

「彩京のシューティングには独特のテイストがある」というのは、マニアの間でよく取り上げられる話題だ。なるほど確かに、高速弾中心の複雑な弾幕や、前半のランダムステージ、激ムズの2周目など、考えてみればシステムのさまざまな部分が異彩を放っている。しかし、その特異性はシステム面のみにとどまらない……。

左に挙げたのはドラゴンブレイズだけでなく、ストライカーズシリーズやガンバードシリーズでも活用する、いわば彩京シューティング共通の攻略テクニックだ。なかでも「封印」は、難しい場所では最初にこれを疑え、と言われるくらい重要なものなので、ぜひこの機会に覚えてしまおう。ひょっとしたら来年も役に立つかも?

封印ってナニ?

敵のなかには、一定の時間内に自機が近づくことによって、弾を撃たなくなるものがいる。そして、これらの敵に能動的に近づき、攻撃を封じてしまうことを、俗に封印と呼ぶ。本作では接近戦用武器のドラゴンシュートが強力なため封印の効果は[illegible]。ただし、封印できる敵はステージによってまちまち[illegible]のような敵に[illegible]という傾向はあるが……)。[illegible]のところで、この敵が封印できるかについては[illegible]。そこで、左の写真にランダムステージで封印の[illegible]を書いておいた。なかでも特に有用であるのは、砂漠ステージの一[illegible]図[illegible]パーツ[illegible]となる。[illegible]から[illegible]の小型砲台しか封印することはできないが、その[illegible]を知っておけば、ドラゴンシュートでの攻[illegible]にも[illegible]。この画面で苦しんでいる人は、ぜひ一度試していただきたい。

砂漠ステージ

空ステージ

森ステージ

海ステージ

ゲー事典 **ほかのゲームでのアイテムキャリー同時出し：**「ストライカーズ1945Ⅱ」の空ステージでは、アイテムキャリーを2つどころか、3つ以上同時に出現させることができるポイントが存在した。これを行なうとスコアも大量に稼げるため、当時、空ステージが出てきたらわざと敵機に体当たりしてパワーを落とすことが当たり前であった

ステージ道中に出現する敵キャラ

キャラ				解説
ヘルミート	500	3	6	ステージスタート直後に出現。大量の赤弾を扇状に2回ばらまいた後、自機を狙って弾速の遅い大赤弾を3連射してくる。なるべく弾を撃たれないうちに破壊するのが望ましいが、すべて出現即破壊することは不可能。精密な弾避けが要求される。
ファイアーバード	100	0	3	ステージ5で登場したものの色違いで、基本的な性質は同じ。自機を狙って2〜3ウェイ弾を撃ってくる。出現即破壊するのが理想だが、無理な場面では、弾の誘導を意識すれば意外と避けやすくなる(すぐに弾を撃たなくなるため)。
キラーキューブ	1000	2	8	出現後、特定の位置まで移動したあと、上下左右にレーザーを発射。レーザーを2回撃ち終えると、大赤弾を撃ちつつ画面外に逃げていく。レーザーを撃つ位置、タイミングは毎回同じなので、完全にパターン化して対処することが可能だ。
ホーネット	100	0	3	マイマナ(霧ステージ)で出現したものの色違いだが、大量に出現するうえ1匹あたりの発射弾数も桁違いなため、対応が遅れると凄まじい弾幕を展開してくる。ヘルズブロッサムの直前では、分離したドラゴンを出現位置に配置する作戦で楽勝。
上級魔法虫ゴールドバグ	5000	12	48	1体目の中ボスで、蜂のような姿をした巨大な魔法虫。本体からの複雑な攻撃と、ビーマーバグのコンビネーションは回避困難。ドラゴンシュートや、分離状態の溜め撃ちを駆使して、ビーマーバグとの混合攻撃が始まる前に倒してしまいたい。
魔法虫ビーマーバグ	200	2	8	ゴールドバグが産み出す小型の魔法虫で、6匹ワンセットで出現する。自機と縦軸が合うと、超高速のビームを発射してくる強敵。完全パターン化すれば対処は可能だが、ビーマーバグを出現させずにゴールドバグを破壊することが理想。
異物抹消官ヘルズブロッサム	10000	31	54	2体目の中ボス。極太のレーザーや、自機を狙った各種弾幕による攻撃をしてくるが、パターンを覚えれば比較的簡単に撃破できる。ボーナスキャリー対応キャラでもあるので、なるべくドラゴンシュートでトドメを刺すようにしたいところだ。

※キャラ名下の数字は、左から破壊時のスコア、所持銀貨数、所持金貨数。

最後の戦い

最終ステージ
Last battle
ラストバトル

冥界王ダリオスを下し、魔界の最深領域に到達した我々を待ち受けていたのは、想像を絶する魔法生命体の大群だった!? 包囲網を突破し、暗黒の力を封印せよ!

いよいよ最終面に突入だが、ワンコインで6面を突破できるプレイヤーなら必ずクリアできる内容だ。ここまで来たら、エンディング目指して突き進むのみ!

A区間

ヘルミートとファイアーバードの混合攻撃となるA区間は、ファイアーバードの処理をきちんとパターン化することが重要。連続写真でパターンを見ていこう。

まず、スタート直後の1〜2体目のヘルミートは、ショットを使って出現即破壊していく(出現する位置と順番は写真1を参照)。3〜4体目のヘルミートは写真1の位置で撃ち、引き続き出現するファイアーバード編隊も同じ位置からショットで撃ってしまおう。

この場面のファイアーバードは、左右5匹ずつの編隊を組んで出現するので、写真2のように、左の編隊に弾を撃たせることなく倒してしまうのが重要なポイントだ。

右のファイアーバード編隊からの弾と、そのあと出現するヘルミートからの弾は、写真3のように画面右側を移動すれば、弾幕も薄くなっており比較的避けやすい。

この後は、ヘルミートのみが3体ほど出現するだけなので、特に問題はないだろう。

最後にキャラ別の注意点を。ロブの場合、1〜2体目のヘルミートを撃つ際にサブショットを効果的に当てないと、破壊が遅れてしまうので注意。タイミングよくショットボタンを押して、狙ってサブショットを当てていこう。

B区間

B区間はキラーキューブとファイアーバードの混合攻撃。キラーキューブの出現パターンをしっかり覚え、ドラゴンシュートを使って速攻で破壊していくのが基本方針となる。ここで重要なのは、一回のドラゴンシュートで2〜3機のキラーキューブを巻き込み、効率よく破壊していくこと。

キラーキューブは大きく3回に分けて出現する。左の3点の写真で各場面のキラーキューブの初期位置を確認し、ドラゴンシュートの撃ちどころを覚えていこう。

■1回目(写真4)／1回目は左右から2機ずつ出現する。まず、出現と同時に左の2機をドラゴンシュートで破壊。右の2機はレーザーを撃ったあとに接近して、直後に出現するファイアーバード編隊もろともドラゴンシュートで撃つ。

■2回目(写真5)／左の2機をドラゴンシュート1発でまとめ撃ち。この2機はレーザーを撃つタイミングがやや早いので、写真のように、レーザーに当たらない位置からドラゴンシュートを撃つようにするといいだろう。

■3回目(写真6)／写真のように、まずは左の3機が固まる瞬間を狙ってドラゴンシュート。右下に残る2機は、2発目のレーザーを撃たせてから撃ちにいこう。

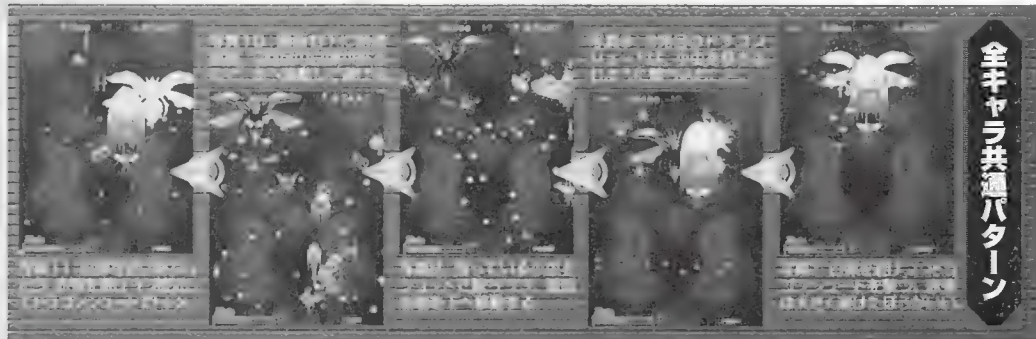
ゲー事典 今回紹介しているゴールドバグのクエイドノーボムパターンはかなり難しいので、とことんスコアを稼ぎたい上級者にのみオススメしたい。ちなみに、ロブはショット撃ち込み→ドラゴンシュート×2発で、イアンはドラゴンシュート×3発で速攻破壊することが可能。ソニアで金貨を出したい場合は、クエイドと同じパターンを実行するしかないだろう。

中ボス1 ゴールドバグ

ソニア、ロブ、イアンの場合は、出現と同時にドラゴンシュートを撃ち込み、そのまま分離状態の溜め撃ちを使えば速攻で破壊できるので問題ない。クエイドの場合は、1周クリア優先ならボムを使ってしまうことをオススメする。

クエイドでノーボムorソニアで金貨を稼ぎたい場合は、下の連続写真のパターンに挑戦してみよう。

このパターンを実行するうえで最大の難関は、写真9〜10の画面右下から左に移動して白弾を避ける場面。ここで、左に移動するタイミングが遅すぎると、ビーマーバグ（以下小虫）の撃ってくるビームに当たってしまうし、早すぎると画面左下で白弾に追い詰められてしまう。中ボス本体の撃ってくる2回目の白弾が来たら、画面右下から左に移動するのがベストのタイミングだ。また、左への移動中もショットは撃ちっぱなしにして小虫を撃つようにすること。

白弾を避けきったら、残っている赤弾を避けつつ中ボスに接近して、ドラゴンシュートを撃ち込めばOK。もたもたすると、次の攻撃が始まってしまうぞ。

全キャラ共通パターン

中ボス2 ヘルズブロッサム

ヘルズブロッサム直前のホーネット地帯は、画面端にドラゴンを設置、逆サイドは自キャラ本体で撃ち、ホーネットが出現した瞬間に撃っていこう（写真12参照）。

ヘルズブロッサムは、下の連続写真のような手順でドラゴンシュートを撃ち込んでいけば、意外と簡単に倒すことができる。ただし、1発目のドラゴンシュートを撃ってから、ある程度ショットでダメージを与えておかないと、2発目のドラゴンシュートで破壊できない場合があるので注意（ノーミスランク時やクエイドは特に）。

ボーナスキャリーは2機出現するが、片方は自キャラ本体で撃つことになるため、完璧な回収は難しい。一応、そこそこ回収できるパターンを下に紹介したので、稼ぎたい人はがんばってみよう。

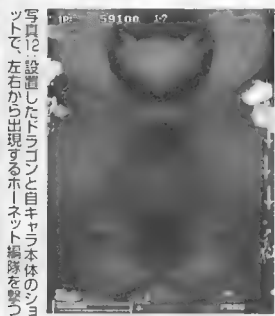
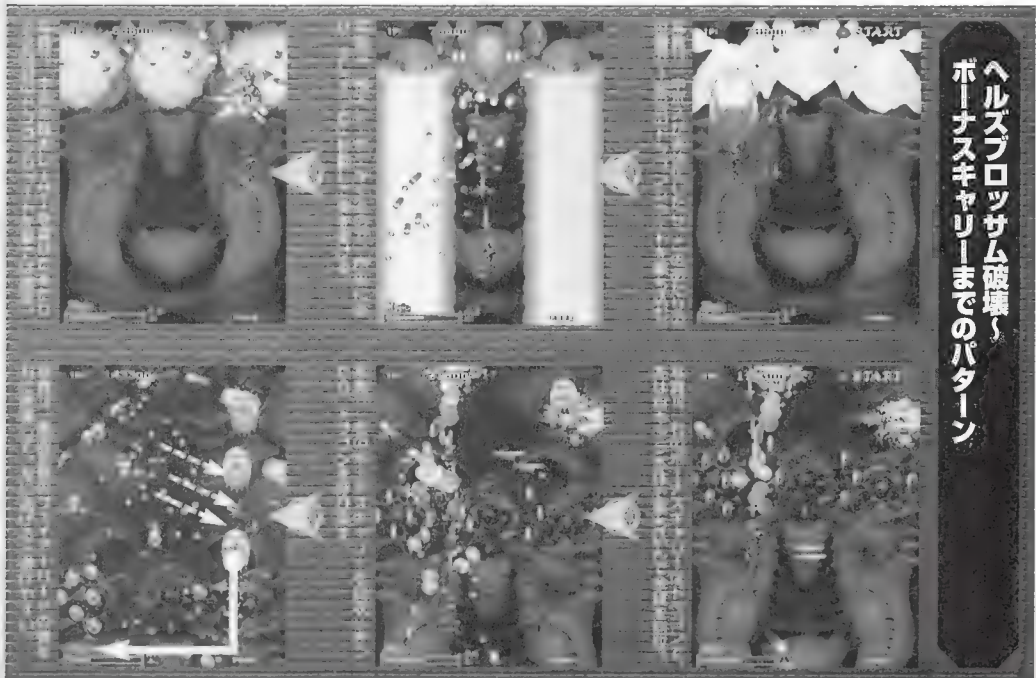



写真12：設置したドラゴンと自キャラ本体のショットで、左右から出現するホーネット編隊を撃つ。

ヘルズブロッサム破壊〜ボーナスキャリーまでのパターン

ボム＋パワーアップ×4

ボーナスキャリー

ボム＋パワーアップ×2

ホーネットの大群に加え、ファイアーバードが交じるので注意。

このエリアのホーネットはドラゴンを分離して撃つ（写真12参照）

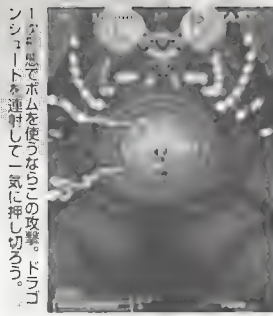
ゲー事典　ヘルズブロッサムの補足：ヘルズブロッサムに2発目のドラゴンシュートを撃ち込む際、ボーナスキャリーの出現位置にドラゴンが重なるようにするのが望ましい。また、上の連続写真のように、両方のボーナスキャリーで稼ごうとすると、多少は危険が伴う。安全にいくなら、左のボーナスキャリーは見逃してしまうほうがいいだろう。

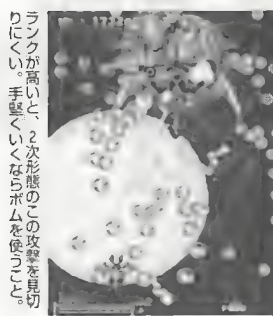
ボムの使いどころ

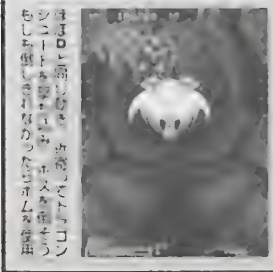
最終ボスの攻撃はどれも弾速が速いため、見て避けるのではなく、避け方をパターン化することが重要。今回紹介するのは、基本的にボムを使わずクリアするためのパターンだが、1周クリアだけが目標という人は、要所要所でボムを使ったほうがいいだろう。

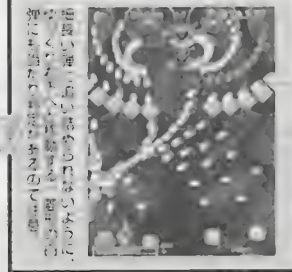
オススメのボムポイントとして挙げられるのは、1次形態のⒺの攻撃（下写真参照）。この攻撃の最中、ボスは画面中央で停止しているため、こちらもボムを使いつつドラゴンシュートを連射すれば、弾避けすることなく大きなダメージを与えることができる。

また、2次形態のⒺの攻撃（左ページ参照）でボムを使うのもオススメ。この攻撃は、決して回避不能というわけではないのだが、狙い弾の数が多いため、ランクの高い状態だとパニックを起こしやすい。弾避けに挑戦するのはランクが低い（＝弾速が遅い）ときのみと割り切ってしまおう。

これら2つの攻撃さえおさえておけば、あとはパターンにはまりやすいものばかり。極端な話、最終ボスよりも6面ボスのほうが強いという人もいるくらいなので、ここまでくることのできた人ならなんとかモノになるはず。あきらめずに頑張ってほしい。

1次形態でボムを使うならこの攻撃。ドラゴンシュートを連射して一気に押し切ろう。

ランクが高いと、2次形態のこの攻撃を見切りにくい。手堅くいくならボムを使うこと。

Ⓐの攻撃は、高速弾、大型弾ともに自機を狙っている。回避方法はタイミングを合わせてレバーをコツコツと入力していくだけでOKだが、白弾の間隔が狭いためやや難しく感じるかもしれない。苦手な人は、ボスが白弾を2セット撃ったのを確認してからレバーを入力してみるといい。

Ⓑの大型挟み弾は、自機を動かさなければ当たらない。ボス正面に位置取り、できるだけショットでダメージを与えよう。

Ⓑ～Ⓒの攻撃が終わったあとは、ボスがしばらく攻撃せずに画面上部を動き回るので、ドラゴンシュートのチャンス。ソニア以外のキャラなら2回撃ち込むことができるはず。ちなみにイアンの場合、ここで3回撃ち込んで一気に倒すこともできるのでお試しあれ。

Ⓔの攻撃は、次の攻撃に備えるため、弾避け終了時になるべく画面左端をキープしておきたい。

Ⓕの攻撃は、最初に菱形の白弾（自機を狙わない）が飛来し、その軌跡から自機を狙う弾が大量に発生するというもの。画面左端から右方向へとゆっくり移動しつつ避けよう。ここで、いったん移動を始めたら、絶対に逆サイドに切り返さないように注意すること。

1次形態攻撃パターン

Ⓐ 高速弾4連射×数セット→大型弾3ウェイ

B 大型挟み弾+赤弾

C（赤弾の残り）

D ドラゴンシュートのチャンス

E 分裂弾

F 増殖弾

Ⓖ ドラゴンシュートのチャンス

ゲー事典　**ランクって何？**：ランクとは、1プレイの間に上下するゲームの難度のこと。[illegible]が上がることによって、同じ場面でも敵の耐久力が上がったり、弾の速度が速くなったりする。本作の場合、ランクを上げる要因としてもっとも大きいのは[illegible]しないでいる時間[illegible]ショットの強さなど。微[illegible]していることを覚えておこう。

BOSS ボス2次形態 胎児モード

2次形態で避け方にコツが必要な攻撃は、Ⓓと Ⓔの2つ。

Ⓓは2種類の弾が自機を挟むように飛んでくるので、画面中央下で待ちかまえて、攻撃が始まると同時に上へと移動すれば回避できる。移動しながらドラゴンシュートを撃つことも忘れずに。

Ⓔは大量の白弾と円形弾が自機を狙ってくる。最初は画面端に弾を引きつけ、逆サイドに少しずつ移動していこう。難しいようならボムを使ってもいい。

2次形態攻撃パターン

Ⓐ ドラゴンシュートのチャンス

いきなり近寄ってドラゴンシュートを撃ち込む。ダメージを与えたらすぐに逃げよう。

Ⓑ 大型弾

弾幕は自機を狙っていない。画面中央よりやや左で待ち構えれば見切りやすいはず。

Ⓒ ザコ放出

ザコは、クエイドとイアンはショット、ソニアは合体時の溜め撃ち、ロブは分離時の溜め撃ちでそれぞれ倒そう。

Ⓓ 挟み弾

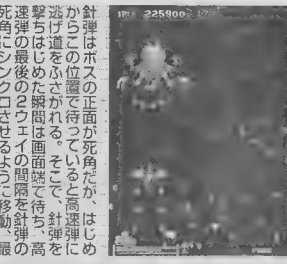
自機を挟む弾幕。画面中央下に構えて一気に上へと移動すれば回避できる。同時にドラゴンシュートも撃ち込もう。

Ⓔ 円形弾+高速弾

高速弾・円形弾ともに自機を狙っている。あまり大きく動き回らないほうが弾幕全体を見切りやすくなるはずだ。

Ⓕ ドラゴンシュートのチャンス

正面から赤弾を少々撃ってくるが、速度は遅いので近寄りやすい。ドラゴンシュートを撃ってトドメを刺そう。

BOSS ボス3次形態 暗黒生命体

3次形態が始まったら、すぐにボスへと近寄り、ザコを放出する瞬間(攻撃Ⓐ)を狙ってドラゴンシュートを貫通させる。ここでザコを2匹とも倒せるのが理想的だが、逃がしてしまった場合はショットで迅速に処理しよう。もしもⒷの攻撃とザコの弾が絡んでしまった場合は……ボムしかない。

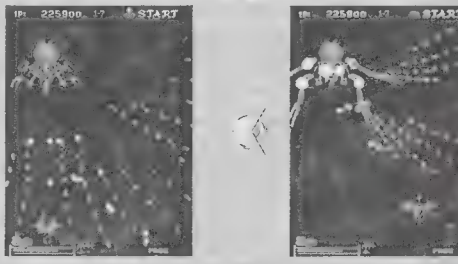
Ⓑの攻撃は、自機を狙わない針弾と、自機を狙う高速弾の複合攻撃。この攻撃に対しては、高速弾が針弾の死角(ボスの真正面)をふさがないように誘導することが重要だ。具体的なパターンは下の連続写真を参照してほしい。

Ⓑの攻撃の回避法さえマスターすれば、あとはⒻまで問題のない攻撃ばかり。スキを見てドラゴンシュートを撃ち込み、ボスを倒そう。ただし、ソニアだけは攻撃力がないので、Ⓕの直後に分離溜め撃ちを使ってとどめを刺すこと。

ソニアはドラゴンシュートの攻撃力が低いため、最後に分離溜め撃ちを使う必要がある。

3次形態攻撃パターン

Ⓐ ザコ放出

ザコがボスの背後から出現する瞬間を計り、ドラゴンシュートを撃つ。同時に分離時の溜め撃ちを使ってもいい。

Ⓑ 挟み針弾+狙い高速弾

針弾はボスの正面が死角だが、はじめからこの位置で待っていると高速弾に逃げ道をふさがれる。そこで、針弾を撃ちはじめた瞬間は画面端で待ち、高速弾の最後の2ウェイの間隔を針弾の死角にシンクロさせるように移動、最後は上へと抜けて避けるといい。

Ⓒ 遅いピンク弾

ボスがパラパラと赤弾をばらまきつつ、画面右へと移動する。弾速は遅いのでショットを撃ち込みながら接近しよう。

Ⓓ ドラゴンシュートのチャンス

Ⓒの攻撃が終わった瞬間にドラゴンシュート。撃ち込んだらすぐにドラゴンを呼び戻し、画面左下へと移動すべし。

Ⓔ Ⓑの左右対称形

攻撃のしくみはⒷとまったく同じ。まあ、えてして左右反対になるだけで避けにくくなるものではあるが……。

Ⓕ ザコ放出

ドラゴンシュートを撃ち込んでトドメ。ソニアのみダメージ効率が悪いので、そのまま分離時の溜め撃ちを使おう。

ゲー事典 **ドラゴンが戻せない?**:本作では、ドラゴンシュートを撃った直後にもう一度ドラゴンボタンを押すと、先行入力でドラゴンを呼び戻すことができるが、なぜかステージ開始直後や自機がミスした直後などはこの入力が成立しにくい(どうやら自機の無敵状態と関係があるようだ)。特に、開始直後にドラゴンシュートで稼ぐステージでは気をつけよう。

最終調整に向けて突き進め！

GUILTYGEAR X
ギルティギア ゼクス

※文中の特殊な表記は、以下の意味を表しています。
｛ ｝……ガトリング（カッコ内）
Ⓒ……キャンセル
Ⓙ……ジャンプキャンセル
Ⓡ……ロマンキャンセル
㊦……足払いキャンセル（前号P123参照）

※文中では以下の略称を使っている場合があります。
また、ダメージ値は全体力を440としたきのものです。
デッドアングルアタック…………デッドアングル
フォルトレスディフェンス…………フォルトレス
ダストアタック…………ダスト
ガトリングコンビネーション……ガトリング

サミー主催の全国大会が刻一刻と迫る中、技フレームデータがついに全貌をさらけ出す。常に進化し続ける新テクニックも素早く吸収し、腕を磨いてもらいたい。

Text 真瑠世

NEW!! ダストアタック連続技 Vol.2

着地するダストの最終形態

前号で紹介したダウン復帰不能のダストアタックは、改良の結果、ほとんどのキャラで応用できることになった。

2段ジャンプがカギ!!

ダストアタックを当てたあとの連続技で、背景が赤くなる瞬間（猶予5フレーム）に打撃を当てると、相手はダウン復帰不能になる。この状態で追撃をやめ、ロマンキャンセルや空中必殺技を使って相手より先に着地したあと、地上で拾って追撃を決めるのが、前号で紹介した新連続技だ。

今回紹介するものは、追撃こそ前号と一緒だが、テンションゲージは不要なのが特徴。では紹介しよう。まず、ダストアタック後1発目の硬直を、レバー上入れっぱなしでキャンセルするのがポイント。そして、相手を追いかけ始めた瞬間にレバーをニュートラルへ戻し、すぐに2段ジャンプ。そして打撃を出そう。この打撃が[illegible]のもう1フレーム前に当たれば、相手はダウン復帰不能、[illegible]ジャンプ後の軌道で落下するので、相手より早く着地できるのだ。是非ともマスターしてほしい。

相手はダウン復帰不能、自分はジャンプ[illegible]

相手を追いかけ始めたら、レバーをニュートラル→2段ジャンプ→打撃の入力！

まずは1発目の打[illegible]で、そのままレバーを上に入れることで硬直をキャンセル。

NEWダストアタック連続技一覧

※右端の数値は、上段が従来のダスト連続技、下段が今回のダスト連続技のダメージです。

キャラ	連続技	ダメージ
ソル	S（2段J）S→着地後しゃがみHS㊦しゃがみHSⒿSⒿ｛S→HS｝Ⓒヴォルカニックヴァイパー→追加蹴り	146 160
カイ	HS（2段J）S→着地後｛➡+P→近距離立ちS｝ⒿSⒿ｛S→HS｝Ⓒヴェイパースラスト	129 143
メイ	｛HS→⬇+HS｝→着地後近距離立ちSⒿ｛S→HS｝→着地後ジャンプ｛K→HS｝Ⓒレスティブローリング	164 189
ミリア	｛HS→HS→S｝Ⓒ高速落下→着地後しゃがみHS（HJ）｛K→P→S→HS｝→着地後｛➡+P→しゃがみHS｝（HJ）｛K→P→K→P→HS｝	109 124
ザトー	※ザトーは2段ジャンプが浮遊になってしまうので、残念ながら新ダストアタック連続技は不可能	111 —
ポチョムキン	HS（2段J）HS→着地後立ちHSⒸヒートナックル～ヒートエクステンド	173 209
チップ	S（2段J）S→着地後➡+HSⒿ｛K→K→S｝Ⓙ｛K→K→S｝Ⓙ｛S→HS｝Ⓒβブレード	132 154
ファウスト	HS（2段J）HS→着地後ダッシュ｛立ちK→近距離立ちS｝ⒿKⒿ｛K→S→HS｝	184 207
梅喧	S（2段J）S→着地後｛➡+HS→足払い｝ⒿKⒿジャンプ｛K→S｝Ⓒ妖斬扇	185 210
紗夢	HS→HS（2段J）HS→着地後｛近距離立ちS→遠距離立ちS｝ⒿSⒿHSⒸ龍刃～劒楼閣～逆鱗	151 168
ジョニー	HS（2段J）HS→着地後｛近距離立ちS→➡+P｝Ⓙ｛K→S｝Ⓙ｛S→HS｝	156 165
アクセル	HS（2段J）K→着地後｛近距離立ちS→しゃがみS｝ⒿKⒿHSⒸアクセルボンバー	142 147～
闇慈	HS（2段J）S→着地後ダッシュ｛近距離立ちS→立ちHS｝Ⓒ陰～	133 140～
ヴェノム	HS（2段J）HS→着地後立ちHS㊦ジャンプ｛P→S｝Ⓙ｛S→HS｝	130 140
テスタメント	※テスタメントはダストアタックの硬直が長いため、ダウン復帰不能となる時間帯に打撃を合わせることができない。	154 —
ディズィー	HS（2段J）HS→着地後｛ダッシュ近距離立ちS→しゃがみHS｝Ⓒ魚を捕る時に使ってたんです	157 170

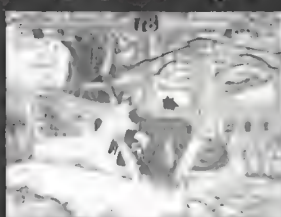
※[illegible]で解説したテクニックの2段ジャンプ[illegible]

CAUTION!! 足払いフォルトレスキャンセル（文中では足払いキャンセルと表記）について：足払いの[illegible]をフォルトレスでキャンセルすることで、ガトリングの[illegible]このテクニックは、[illegible]的に入れたものではなく、[illegible]的なテクニックです。そのため、サミーに問い合わせをされても、お答えすることはできません。ご了承ください。

意外な一面が明らかに

保存版！フレームデータ完全網羅

数値データの有効活用法は実にさまざま。いずれにしても、数値を意識してプレイするかどうかがポイントだぞ。

表の見方について

●「発生」は、攻撃判定が発生するまでにかかる時間を指す。発生が6なら、入力から6フレーム目に攻撃判定が出る。

●「持続」は、攻撃判定が出ている時間を指す（攻撃判定が発生するフレームを1と数えた場合）。発生6、持続4なら6～9フレーム目までが攻撃判定を持っている。

●多段技の持続は、2種類の表記を使っている。1つは攻撃判定の持続が途切れない場合。これは各ヒットごとの持続数値を列挙している。もう1つは攻撃判定が一度消えてから再度攻撃判定が出る場合。これは初段の持続数値のあとに、カッコ内で攻撃判定の消えている時間を表記している（カッコ内は攻撃判定がない時間で、次の攻撃判定の発生を表すわけではない）。なお、基本的に持続の個数がヒット数になるが、中には1ヒットでも持続が数回に分かれていたり、[illegible]が少ない技も存在する。

●「硬直」は攻撃判定が消えたフレームを1と数え、動作終了までの時間を指す。

●「硬直」のカッコ内はガード後の硬直差（発生直後にガードさせた場合のもの）。＋ならば相手よりも先に動くことができ、－ならば相手のほうが先に動き出すことを表している。

●「持続」「硬直」「硬直差」を参照すれば、その技の攻撃レベルを算出できる。【持続＋硬直－1＋硬直差】という計算をして、答えが9なら攻撃レベル1、13ならレベル2、18ならレベル3となる。なお、9、13、18という数値は、相手のガード硬直を指している。

●覚醒&一撃必殺技の発生は、暗転までの時間＋暗転後の攻撃発生、という形で表記。コマンド入力からの攻撃発生は、単純に2つを足した値だ。

●「全体～」は、コマンド入力からその技の硬直が完全に解けるまでの時間を表す。

●各種状態変化について。「上半身無敵」は腰付近より上、「股上無敵」は膝～股付近より上、「無敵」は全身のやられ判定が消滅する。「超低姿勢」は地面すれすれにしかやられ判定がない。「空中」はやられ判定が宙に浮くので、下段判定の技をかわせる。

カウンターヒットによる影響

ガード硬直は攻撃レベルによって異なり、その数値は順に9、13、18。立ちヒット（のけぞり時間）だと、＋1された値、10、14、19になる。そしてカウンターヒットになると、攻撃レベル2なら＋4されて18、レベル3なら＋12されてなんと31ものののけぞり時間になる。覚えておこう。

攻撃レベル3の技からは、普段つながらないさまざまな技が連続技になる。注目！

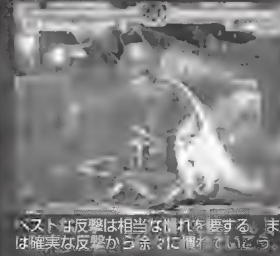
持続時間が長い技は、相手の起き上がりに重ねるのに使いやすいのでチェックしよう。

フレームデータ活用法

1 反撃

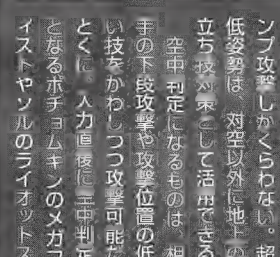
硬直差を活用して、反撃可能な技にベストな反撃を叩き込むのが、フレームデータのもっとも重要な活用法だ。ガード硬直を見て、5～7フレームくらいの猶予をもって反撃技を選択していこう。

ベストな反撃は相当な慣れを要する。まずは確実な反撃から徐々に慣れていこう。

2 判定

上半身無敵、股上無敵、低姿勢、空中は、その状態変化を活用すれば対空や連係への割り込みに大活躍する。対空面だと、上半身無敵は相手のジャンプ攻撃をくらう恐れはあるが、なかなかの信頼性。股上無敵ならごく一部のジャンプ攻撃しかくらわない。超低姿勢は、対空以外に地上の立ち技対策として活用できる。

空中判定になるものは、相手の下段攻撃や攻撃位置の低い技をかわしつつ攻撃可能だ。とくに、入力直後に空中判定となるポチョムキンのメガフイストやソルのライオットスタンプ[illegible]も有効となる。コマンドが↓の技が大半なので、リバーサル[illegible]

空中判定になるものなら、起き攻めへの対抗や下段[illegible]

状態変化は大きな武器になる。上半身のやられ判定が消滅すれば、対空技として機能するぞ。

3 連係

フレームデータを参照して連係を作る場合、硬直差と攻撃発生に注目したい。【硬直差－次の技の攻撃発生】を-5以上に抑えれば、相手の小技連打による反撃に対して強く、カウンターヒットを狙いやすい連係になるぞ。また、0以上になる技のつなぎは連続ガードになる。これはガードレベルの増加に大活躍だ。

次に考えたいのがガード硬直。ガトリングでつないだ場合や足払いキャンセルをした場合、前の技の戻りモーションがなくなるので、攻撃レベルごとの相手のガード硬直がそのまま硬直差になる。つまり、レベル1なら＋9、レベル2なら＋13、レベル3なら＋18だ。この数値を利用すれば、次の技の攻撃発生によって連続ガードと連係の使いわけが可能。密度の濃い連係を作ろう。なお、足払いキャンセルの場合、足払いを出すモーションとフォルトレスでキャンセルするフレームがあるので、最速の入力をしても硬直差は【ガード硬直－2】となる。

最後はダッシュについて。ダッシュをして連係を作る場合、レバー入力が必要となるので最速でも3フレームはかかる。さらに、[illegible]いキャンセルからダッシュをすると入力の負担が大きいため、レベル3の技をガードさせたあとでも（最速で＋13フレーム）、攻[illegible]

この時点で硬直差は＋16。ダッシュを挟むとつなぎが難しいので十分に注意しよう。

[illegible]イミングで足払いキャンセルをすると……

ゲー事典 **上級レベルのフレーム考察**：連続技だが連続ガードでないガトリングは、ガードレベル増加に貢献する。攻撃レベル1から発生10の技、2から発生14の技、3から19の技の組み合わせがそれに該当するぞ。また、[illegible]込んでくるならば、攻撃レベル1からは発生6、2からは発生9、3からは発生12以内の技でガトリングを構成するといい。

KY KISKE

カイ＝キスク

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	4	6(0)
	K	5	8	7(−5)
	近S	7	2	18(−1)
	遠S	10	3	25(−14)
	HS	11	4	13(+2)
しゃがみ	P	5	4	5(+1)
	K	5	4	6(0)
	S	9	2	19(−7)
	HS	13	3・3	32(−17)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	7	6	6
	K	7	8	8
	S	7	3	21
	HS	13	4	23
	➡+P	9	4	12 (−2)
	➡+K	19	2	9 (+3)
	➡+HS	25	8・1	3 (+15)
	足払い	10	12	12 (−10)
	ダスト	22	4	22 (−7)
	DAA	12	3	24 (−13)

※➡+P6まで上半身無敵＆7から12股上無敵、DAA14まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
スタンエッジ	11	—	—	全体45、硬直差−2
スタンエッジ・チャージアタック	38	—	—	全体68、硬直差+16
空中スタンエッジ	21	—	着地後14	全体42
ヴェイパースラスト(S)	9	3	着地後9	8まで無敵
ヴェイパースラスト(HS)	11	4	着地後9	15まで無敵
ヴェイパースラスト(空中)	11	3	着地後9	10まで無敵
スタンディッパー	7	12(8)3	28	硬直差−17
クレシェントスラッシュ	24	4	18	7から空中、硬直差−8
ライド・ザ・ライトニング	10+1	42	20	1からやられ腰のみ、6から暗転後9まで無敵、硬直差−24
ライジング・フォース	9+8	3	45	準備46（最速63）、無敵なし、硬直差−29

SOL-BADGUY

ソル＝バッドガイ

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	4	4	6 (0)
	K	3	2・8	10 (−8)
	近S	5	2	16 (−4)
	遠S	7	1	24 (−11)
	HS	11	2	30(−13)
しゃがみ	P	5	4	4 (+2)
	K	6	4	7 (−1)
	S	10	3	9 (+2)
	HS	7	8	24(−13)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	7	4
	K	6	6	17
	S	10	3	23
	HS	9	14	0
	➡+P	8	3	20(−9)
	➡+HS	14	5・1	30(−12)
	足払い	10	3	24(−8)
	ダスト	22	3	24(−13)
	DAA	11	3	25(−14)

※➡+P6まで上半身無敵＆7から10まで股上無敵、DAA13まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
ガンフレイム	20	—	—	全体49、硬直差−3
ヴォルカニックヴァイパー(S)	7	3(3)11	着地後7	12まで無敵
ヴォルカニックヴァイパー(HS)	5	2(3)18	着地後7	11まで無敵
ヴォルカニックヴァイパー(空中S)	5	2(3)9	着地後7	9まで無敵
ヴォルカニックヴァイパー(空中HS)	5	2(3)18	着地後7	9まで無敵
ヴォルカニックヴァイパー追加技	11	—		
グランドヴァイパー※	17	6〜	着地後12	1から上半身無敵、5から超低姿勢
バンディットリヴォルヴァー	9	4(12)9	12	3まで無敵、9から空中、立G硬直差+1
ライオットスタンプ	壁ターン後7	—	着地後3	1から空中、立G硬直差−4
ぶっきらぼうに投げる	1	—	空振り32	
タイランレイブ	6+1	3(9)33	26	1から暗転後3まで無敵、硬直差−7
ドラゴンインストール	暗転まで19	—	暗転後9	1から暗転後3まで無敵、通常技の動作速度が約1/2に
ナパームデス	7+8	12	29	準備76（最速91）、無敵なし、硬直差−22

※突進→バンディットリヴォルヴァー（ヒザのみ、無敵2）→ヴォルカニックヴァイパー（無敵4）の流れで攻撃する。

Millia Rage

ミリア＝レイジ

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	3	7 (0)
	K	5	10	10 (−10)
	近S	7	3・3	17 (−6)
	遠S	7	2	16 (−4)
	HS	6	4(2)2	21 (−4)
しゃがみ	P	5	2	8 (0)
	K	4	4	5 (+1)
	S	8	2	16 (−4)
	HS	10	9	16 (−6)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	6	8
	K	4	9	9
	S	10	6	12
	HS	6	23	7
	➡+P	5	9+12	16(−14)
	➡+K	17	4	12(+3)
	➡+HS	16	3	25(−9)
	足払い	13	4	12(−2)
	ダスト	28	4	36(−21)
	DAA	7	6	26(−18)

※ジャンプHSの持続4(2)6(2)9、➡+P無敵なし、DAA12まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
ラストシェイカー	12	1(4)1(4)1	23	連打時は持続1(4)が続く
タンデムトップ (S)	14	25	—	全体44、硬直差−3
タンデムトップ(HS)	30	53	—	全体44、硬直差+12
バッドムーン	11	—	空振り16	低空の場合硬直差−14
高速落下	—	—	着地後8	9で移動開始
前転	—	—	—	全体24、4から13は超低姿勢
アイアンセイバー	23	—	空振り34	硬直差−18
シークレットガーデン	62	—	—	全体81
ウィンガー	5+1	10(10)15	30	1から暗転後2まで無敵、硬直差−22
エメラルドレイン	4+2	—	—	全体75、暗転後1のみ無敵、硬直差−3
アイアンメイデン	5+29	77	56	準備56（最速90）、無敵なし、硬直差−95

MAY

メイ

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	4	6 (0)
	K	9	6	12 (−8)
	近S	7	3	22 (−6)
	遠S	12	3	20 (−9)
	HS	13	3	12 (+4)
しゃがみ	P	5	4	6 (0)
	K	7	4	9 (−3)
	S	9	3	18 (−7)
	HS	14	3	20 (−4)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	6	6
	K	7	6	10
	S	13	4	5
	HS	12	10	15
	⬇+HS	13	着地まで	—
	➡+P	16	6	18(−10)
	➡+HS	16	6	34(−18)
	⬋+K	8	21	20(−27)
	ダスト	24	3	18(−2)
	足払い	7	10	8(+1)
	DAA	16	6	18(−10)

※➡+P21まで股上無敵、DAA21まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
イルカさん・横(S)	8	20	空振り4	着地後の硬直0、硬直差−8
イルカさん・横(HS)	8	20	空振り7	
イルカさん・縦(S)	9	22	空振り0	立G硬直差−13
イルカさん・縦(HS)	9	27	空振り0	立G硬直差−11
レスティブローリング(地上)	22	—	着地後11	22から空中
レスティブローリング(空中)	10	—	着地後11	
拍手で迎えてください	36〜	—		全体51、立G硬直差+22〜
オーバーヘッド・キッス	1	—	空振り37	
究極のだだっこ	7+2	4	空振り22	暗転後1から3まで無敵、硬直差−7
グレート山田アタック	9+4	—	—	5から暗転後16まで無敵、全体84
メイと愉快な仲間達	7+9	—	5	準備51（最速67）、1から暗転後10まで無敵

フレーム表補足1

●デッドアングルアタック→DAA、近距離立ち→近と略している。 ●途中でやられ判定の状態が変化するものは、"??から??まで■■"という形で表記(??はフレーム数)。また、"1から??まで"のものは1からを省いて"??まで"と表記。ただし、覚醒必殺技＆一撃必殺技のみ、暗転前と暗転後を区別するため、"1から暗転後3まで"といった形で表記。(次ページへ)

ポチョムキン POTEMKIN

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
立ち	P	7	2	12(−4)
	K	7	6	12(−4)
	近S	9	3	16(−5)
	遠S	11	6	20(−12)
	HS	15	5	21(−7)
しゃがみ	P	9	4	8(−2)
	K	7	4	18(−9)
	S	14	3	20(−4)
	HS	13	5	35(−21)

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
ジャンプ	P	7	6	6
	K	10	8	13
	S	13	6	23
	HS	11	8	12
	➡+P	18	3	16 (0)
	➡+HS	23	5	30 (−16)
	ダスト	29	10	8 (+1)
	足払い	15	5	14 (0)
	DAA	13	5	18 (−9)

※ダストの持続2(2)2(2)2、➡+P17まで股上無敵、DAA17まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
メガフィスト	25	8	8	1から空中、硬直中下半身無敵、硬直差−2
スライドヘッド	25	2(2)1	25	16まで上半身無敵、硬直差−11
ハンマフォール	31	2	33	硬直差−16
ポチョムキンバスター	1	—	空振り46	
ヒートナックル	14	1	26	
ガイガンター	7+11	48	—	全体42、1から暗転後6まで、硬直差+8
ガイガンティック ブリッド	暗転後94	24	32	硬直差−37
ヘブンリー ポチョムキンバスター	12+1	15	着地後8	暗転前まで無敵
マグナムオペラ	11+6	12	16	準備106(最速123)、1から暗転後10まで無敵、硬直差−9

ザトー=ONE ZATO-1 one

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
立ち	P	5	4	7(−1)
	K	6	4	8(−2)
	近S	9	5	9 (0)
	遠S	7	3×4	20 (−9)
	HS	14	2·6·6	16 (−3)
しゃがみ	P	5	4	8 (−2)
	K	8	4	10 (0)
	S	8	4	16 (−6)
	HS	11	6	19 (−6)

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
ジャンプ	P	8	4	16
	K	5	6	8
	S	7	12	12
	HS	13	6	12
	➡+P	13	4·4	12 (−2)
	➡+HS	13	12	23 (−16)
	足払い	12	6	12 (−4)
	ダスト	28	3	24 (−8)
	DAA	16	9	24 (−19)

※➡+P16まで股上無敵、DAA24まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
インヴァイトヘル	17	48	—	全体41、硬直差+2
ブレイク・ザ・ロウ	13で潜る	—	やられ出現から4	ボタン離しから10でやられ出現
エディ召還	—	—	—	全体38、12でエディ実体化
小攻撃	6	2	12	硬直はエディのもの
移動攻撃	13	30	13	
対空攻撃	12	12	31	
ドリルスペシャル	132	36	—	12で設置
ドランカーシェイド	13	15	15	硬直差−16
ダムドファング	1	—	空振り16	
メガリスヘッド	5+4	9	30	1から暗転後2まで無敵、硬直差+7
イグゼキューター	8+4	—	着地後0	無敵なし、硬直差−28以上
アモルファス	1+20	9	39	暗転後1から22まで無敵、硬直差−28
ブラック・イン・マインド	9+4	16	15	準備55(最速68)、暗転後1から19まで無敵、硬直差−13、一撃必殺準備上半身無敵

ファウスト FAUST

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
立ち	P	6	4	6 (+4)
	K	7	8	9 (−3)
	近S	8	6	8 (0)
	遠S	10	4	17 (−7)
	HS	9	2×3	22 (−5)
しゃがみ	P	7	2	7 (+1)
	K	7	3·3·7	6 (−3)
	S	9	9	12 (−7)
	HS	14	2	21 (−4)

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
ジャンプ	P	7	6	6
	K	7	4	24
	S	14	3	20
	HS	9	8	12
	⬇+K	10	着地まで	着地後6
	➡+P	7	3	25 (−14)
	➡+HS	25	6	56 (−43)
	足払い	13	3	18 (−7)
	ダスト	26	2	15 (−3)
	DAA	9	4	20 (−10)

※ダスト11まで無敵、➡+P6まで股上無敵、DAA16まで無敵&25から股上無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
レレレの突き	31	16	22	硬直差−19
何が出るかな?	12~	--	--	全体21、発生12はハンマーの場合
槍点遠心乱舞	17	4	5	7で空中、最速で降りた場合硬直差−13
槍点遠心乱舞(移動)	5	3	10	最速で降りた場合硬直差−17
槍点遠心乱舞(降り)	—	—	17	
くびびよーん	10	3	9	
ぐろーいんぐふらわー	—	—	37	
ごーいんぐまいうえい(槍点~)	13	35	着地後6	
ごーいんぐまいうえい(空中)	7	32	着地後8	
メッタ斬り	5	—	空振り34	
前からいきますよ	63	1	24	21で消滅、53で出現、硬直差−11
後ろからいきますよ	63	1	24	21で消滅、53で出現、硬直差−11
上からいきますよ	52	20	32	21で消滅、48で出現、硬直差−28
刺激的絶命拳	11+1	104	66	1から暗転後6まで無敵、硬直差−46
な・な・な・なにがでるかな!	1+12	—	—	全体51
今週のYAMABA	5+12	4	21	準備83(最速100)、無敵なし、硬直差−5

チップ=ザナフ CHIPP ZANUFF

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
立ち	P	4	2	6(+2)
	K	5	1	12(−3)
	近S	4	1	11(+2)
	遠S	6	1	18(−5)
	HS	7	8	12(−1)
しゃがみ	P	4	2	7(+1)
	K	5	4	7(−1)
	S	7	4	11(−1)
	HS	7	9	18(−8)

	技名	発生	持続	硬直(硬直差)
ジャンプ	P	5	4	4
	K	5	4·4	8
	S	9	10	18
	HS	8	6·6	26
	⬇+K	8	着地まで	—
	➡+P	7	5(9)6	12(−4)
	➡+K	12	8	14(−8)
	➡+HS	17	6	15(−2)
	ダスト	29	4	9(+1)
	足払い	11	2	16(−4)
	DAA	11	5	15(−6)

※➡+P3まで上半身無敵&4から11まで股上無敵&12から14まで上半身無敵、
➡+K4から空中、ジャンプ⬇+K [illegible]、DAA15まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
αブレード	18	15	32	5から17まで上半身無敵、硬直差−33
βブレード(地上)	5	4·18	着地後10	12まで無敵
βブレード(空中)	3	2·16	着地後10	4まで無敵
γブレード	17	9	−	全体57 硬直差+2
殺式転移(P、K)	10で消滅	−	出現後18	消滅から出現まで13
殺式転移(S)	10で消滅	−	出現後16	消滅から出現まで16
殺式転移(HS)	10で消滅	−	出現後8	消滅から出現まで13
殺式迷彩	—	—	—	全体29
幻朧斬	29	46	7	14から15まで無敵
冽掌	13	5	10	硬直差−1
麗砕	8	1	25	硬直差−7
穿踵	25	6	24	15から空中、硬直差−16
斬星狼牙	21+4	−	着地後31	暗転後2から7まで無敵
万鬼滅砕	7+0~	−	着地後10	3から暗転後3まで無敵
ディエルタ・エンド	85+0	102	60	準備94(最速179)、無敵なし、硬直差−150

フレーム表補足2 (前ページより)●■■は状態を表す。上半身無敵、股上無敵、超低姿勢、空中(空中判定の略)、無敵(無敵時間の略)の5種類。 ●立ちガード時の硬直差は "立G硬直差" という形で表記。 ●一撃必殺技準備のフレーム数&一撃必殺技発生までの最速フレームは、備考で "準備??(最速??)" という形で表記。 ●数値は同キャラで測定。 ●数値はすべて編集部調べ。

蔵土縁紗夢

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	4	3	7(0)
	K	4	14	16(−7)
	近S	6	8	9(−3)
	遠S	6	4(1)1	9(−1)
	HS	13	15	27(−11)
しゃがみ	P	4	2	7(+1)
	K	5	3	9(−2)
	S	6	4	10(0)
	HS	9	4・4	27(−12)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	4	16
	K	5	6	12
	S	5	5	9
	HS	5	10	12
	➡+P	9	1(10)3	12(−1)
	➡+HS	5	2(2)4	21(−6)
	足払い	6	3	21(−10)
	ダスト	23	4	12(+3)
	DAA	13	6	12(−4)

※立ちKの持続1(6)1(5)1、立ちHSの持続3(3)3(2)3、➡+P22まで脚上無敵、➡+HS5から空中、DAA18まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
朝凪の呼吸	–	—	全体57	途中でつぶされると成立しない
龍刃（地上）	17	6	着地後11	4まで無敵、9から空中
龍刃（空中）	9	6	着地後11	
龍刃（強化版地上）	18	16	着地後13	4まで&9から16まで無敵、9から空中
龍刃（強化版空中）	11	16	着地後13	8まで無敵
逆鱗（地上）	19	13	着地後10	5まで無敵、4から空中、硬直差−9
逆鱗（空中）	16	13	着地後10	
逆鱗（強化版地上）	18	13	着地後10	5まで無敵、4から空中、硬直差−6
逆鱗（強化版空中）	15	13	着地後10	
剣楼閣（地上）	7	23	着地後6	6まで無敵、3から空中
剣楼閣（空中）	5	23	着地後6	3から4まで無敵
剣楼閣（強化版地上）	7	23	着地後6	13まで無敵、3から空中
剣楼閣（強化版空中）	5	23	着地後6	11まで無敵
爆蹴	—	—	全体46	追加入力8から受付、8～23は超低姿勢
爆蹴～回り込み	—	—	全体26	1から15まで&21から26まで超低姿勢
爆蹴～足払い	10	8	22	硬直差−16
爆蹴～百歩沁鐘	21	2・2・6	14	2から7まで無敵、硬直差−6
爆蹴～千里沁鐘	25～	2・2・4	26	発生は距離で変化、硬直差−9
祓斧	1	—	全体43	
鷹蟀脚	9	着地まで	着地後8	
懸崩嬢	20+0	48	6	11から暗転後2まで無敵、硬直差−14（端+6）
兆脚鳳凰昇	7+1	21	24	1から暗転後8まで無敵、硬直差−26
我羨惚	9+4	12	22	準備42（最速55）、暗転後1から5まで無敵、硬直差−14

梅喧 BAIKEN

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	2	6(+2)
	K	7	6	6(−2)
	近S	10	2	11(+1)
	遠S	9	6	8(0)
	HS	11	2	22(−5)
しゃがみ	P	6	3	7(0)
	K	5	5	6(−1)
	S	11	3	9(+2)
	HS	8	19	15(−9)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	8	10
	K	7	8	12
	S	9	10	14
	HS	15	着地まで	—
	➡+P	8	6(2)4	9(−3)
	➡+HS	14	8	28(−18)
	足払い	7	9	9(−4)
	ダスト	29	2	26(−9)
	DAA	6	7(2)3	6(−4)

※しゃがみHSの持続7(2)6(2)2、➡+P4まで上半身無敵&5から13まで脚上無敵、DAA17まで無敵&ジャンプキャンセル可能

技名	発生	持続	硬直	備考
畳替し（地上）	15	17	15	硬直差−5
畳替し（空中）	21	—	着地後14	
斬凶輅	11	16	13	13まで無敵
回り込み	—	—	全体28	16まで無敵
裂羅	19	4	32	19まで無敵、硬直差−17
爵走	4	22	3	持続はガード判定の数値
妖斬扇	5	16	11	7まで無敵、硬直差−13
連ね三途渡し	7+1	5(12)6(13)3	22	1から暗転後2まで無敵、硬直差−6
縛	6+3	3	46	1から暗転後8まで無敵、硬直差−30
画竜点睛	5+8	71	6	準備54（最速67）、暗転後1から3まで無敵、硬直差−10

アクセル＝ロウ AxL low

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	8	5	16(−7)
	K	6	4	9(−3)
	近S	7	6	10(+3)
	遠S	9	3	22(−11)
	HS	16	4	17(−2)
しゃがみ	P	12	8	17(−11)
	K	7	6	6(−2)
	S	11	8	26(−20)
	HS	19	8	35(−20)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	7	6	9
	K	8	8	12
	S	13	7	18
	HS	12	12	9
	➡+P	9	2	16(+4)
	➡+HS	24	9	9(+1)
	足払い	7	10	12(−8)
	ダスト	29	8	12(0)
	DAA	17	4	8(+2)

※しゃがみHSの持続2+2+4、➡+P4まで上半身無敵&5から10まで脚上無敵、➡+HS12から空中、DAA20まで無敵&25から28まで上半身無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
弁天刈り（S）	6	4	34	5まで無敵、硬直差−19
弁天刈り（HS）	9	4(4)1(2)1	33	10まで無敵、硬直差−26
追加アクセルボンバー	10	4	着地後10	1から空中
鎌閃撃	12	12	39	硬直19で曲鎖撃へ、24で旋鎖撃へ移行可能、硬直差−13
曲鎖撃	—	12	55	硬直差−34
旋鎖撃	—	2(5)×5	16	硬直差−4
羅鐘旋	27	16	—	全体92
天放石	5	—	全体40	
雷影鎖撃（S）	28	4	22	4から空中、硬直差−7
雷影鎖撃（HS）	92	10	51	4から空中、硬直1～25まで無敵、硬直差−39
アクセルボンバー	9	4	着地後10	
百重鎌焼	14+1	8(19)3	41	1から暗転後2まで無敵、硬直差−15
鎌閃奥義・亂髪	13+14	37	3	準備90（最速117）、暗転後1から4まで無敵、硬直差−7

ジョニー JOHNNY

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	4	6(0)
	K	6	5	9(−4)
	近S	4	2	10(+2)
	遠S	7	6	18(−10)
	HS	11	7	19(−7)
しゃがみ	P	4	3	6(+1)
	K	6	4	5(+1)
	S	8	3	14(−3)
	HS	9	8(2)4	29(−14)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	7	5	9
	K	8	8	6
	S	10	4	21
	HS	9	4	14
	➡+P	11	8	6(0)
	➡+K	16	6	10(+3)
	➡+HS	18	2	32(−15)
	足払い	12	2(3)3	22(−6)
	ダスト	26	8	6(+5)
	DAA	14	10	10(−6)

※➡+P10まで脚上無敵&11から18まで上半身無敵、DAA13まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
ミストファイナー・上段(Lv1)	12	4	38	立ち硬直差−28
ミストファイナー・上段(Lv2)	11	4	24	立ち硬直差−14
ミストファイナー・上段(Lv3)	11	※1	44	立ち硬直差−29
ミストファイナー・中段(Lv1)	16	3	42	硬直差−31
ミストファイナー・中段(Lv2)	11	3	25	硬直差−14
ミストファイナー・中段(Lv3)	11	※2	45	硬直差−33
ミストファイナー・下段(Lv1)	17	2	42	硬直差−30
ミストファイナー・下段(Lv2)	12	2	25	硬直差−13
ミストファイナー・下段(Lv3)	12	※3	45	硬直差−33
構えキャンセル	—		3	5までキャンセル不能、硬直最短で8（5+3）
バッカスサイ	9	100		全体36
ディバインブレイド(移動のみ)	—	—	着地後4	8で空中、32で着地
ディバインブレイド(地上)	7	10	着地後13	
ディバインブレイド(空中)	13	10	着地後13	
グリター イズ ゴールド	5	33	—	全体19、立ち硬直差+5
「それが俺の名だ」	4+4	3	22	1から暗転後4まで無敵、暗転後5から13まで上半身無敵、硬直差−6
ジョーカートリック	7+10	—		準備54（最速71）、全体156、無敵なし、立G硬直差+4

※1～3：持続4は上段、持続3は中段、持続2は下段
※1：4(3)1×3→13(4)4(3)1×2→3(4)4
※2：[illegible]
※3：[illegible]

ソルとカイの病気（？）：ソルとカイは、しゃがみくらい時の"のけぞり時間"がほかのキャラよりも1フレーム長いようで、普段はつながらないガトリングが連続ヒットになることがある。ポチョムキンの立ちS→立ちHSなどがそれに相当する。これを利用すると、ソル&カイ限定の連続技が発展しそうな予感！

Enhanced Struggle Tactics

ヴェノム VENOM

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	6	3	9(−2)
	K	7	3	15(−8)
	近S	5	2·2·7	20(−8)
	遠S	9	2	18(−6)
	HS	13	1(8)8	16(−14)
しゃがみ	P	7	4	10(−4)
	K	5	3	9(−2)
	S	6	1	20(−7)
	HS	7	6·3	20(−4)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	7	6	9
	K	9	12	12
	S	7	5	21
	HS	10	8	18
	➡+P	7	2	18(−6)
	➡+HS	15	8	24(−13)
	足払い	4	1(15)8	14(−8)
	ダスト	25	3(2)3	18(−7)
	DAA	13	3	24(−13)

※➡+P2から3まで上半身無敵&4から8まで足上無敵、DAA15まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
スティンガーエイム(S)※1	15	—	—	全体43、硬直差−2
スティンガーエイム(HS)※2	11	—	—	全体51、硬直差−14
カーカスライド(S)	15	—	—	全体29、硬直差+12
カーカスライド(HS)	13	—	—	全体45、硬直差−6
ボール生成	11で生成	—		全体26
ダブルヘッドモービット(S)	9	4×4	—	硬直差−8
ダブルヘッドモービット(HS)	15〜	4×6	—	4ヒットのみ、硬直差−16
マッドストラグル(S)	16	着地まで	着地後6	
マッドストラグル(HS)	16	着地まで	着地後46	蹴り上げ着地後6で発生(8まで無敵)
瞬間移動	6で消滅	—	出現後7	消滅から出現まで9
ダークエンジェル	7+18	—	—	全体35、暗転後1から8まで無敵
レッドヘイル	10+0	—	着地後8	弾は8ごとに射出、無敵なし、低空硬直差−7
ディムボウガー	15+11	6	33	準備44(最速70)、1から暗転後4まで無敵、硬直差−20

※1：タメ成立Ⅰ22(硬直差−2)、Ⅱ43(硬直差+13)、Ⅲ75(硬直差+21)、発生=ボタン離しから7、硬直=発生後28
※2：タメ成立Ⅰ[illegible]、Ⅱ3[illegible](硬直差+1[illegible])、Ⅲ71(硬直差+11)、発生=ボタン離しから7、硬直=発生後40

御津 闇慈

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	4	3	5 (+6)
	K	5	5	6 (−1)
	近S	6	6	8 (+5)
	遠S	13	4	17 (−7)
	HS	17	11	13 (−5)
しゃがみ	P	5	4	6 (0)
	K	8	2	6 (+6)
	S	8	6	14 (−6)
	HS	20	5	11 (+3)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	8	3	3
	K	6	6	10
	S	7	9	18
	HS	13	6	15
	➡+P	27	2	29(−17)
	➡+K	35	2	12(0)
	➡+HS	13	21	18(−10)
	足払い	9	3	25(−9)
	ダスト	25	6	30(−17)
	DAA	12	6	12(−4)

※➡+P24まで足上無敵、➡+HSの持続3×4(3)6、DAA動作中無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
疾	22	—		全体48、硬直差−6、落下部分発生25
風神(S)	15	3	27	硬直差−16、硬直終了まで追加受付
風神(HS)	23	3	27	10まで無敵、硬直差−16、硬直終了まで追加受付
針・壱式	31	—	着地後12	硬直差−10
針・弐式(風神〜)	17	15	着地後5	
凪刃	10	6	27	硬直差−19
紅	2	38	着地後8	
陰	13	16	着地後6	9から空中
戒(P)	29	2	12	4から空中、硬直差±0
戒(K)	35	10	10	13から空中、硬直差−3
針・弐式	10	16	着地後6	
一誠奥義「彩」	10+3	40	44	無敵なし、硬直差−19
絶	17+9	—	復帰後91	準備53(最速79)、無敵なし、硬直差−152

ディズィー DIZZY

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	5	2	12(−4)
	K	7	4	14(−4)
	近S	5	2	11(+1)
	遠S	8	2×4·6	12(−4)
	HS	9	6	15(−2)
しゃがみ	P	6	3	9(−2)
	K	6	2	12(0)
	S	7	3	22(−11)
	HS	7	4	38(−23)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	6	2	10
	K	4	12	12
	S	6	16	0
	HS	10	4	28
	➡+P	11	4	19(−9)
	➡+HS	18	9·3	29(−13)
	足払い	13	3	44(−28)
	ダスト	29	22	20(−23)
	DAA	11	2	23(−11)

※➡+P5から8まで&11から14まで上半身無敵、DAA12まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
はじめはただの明かりだったんです	32	47	—	全体54
魚を捕る時に使ってたんです	14	8	42	硬直差−23
木の実をとる時に使ってたんです	25	—	—	全体35、43で方向転換、43から53は判定なし
よく話し相手になってくれます	34で実体化	—	—	全体36(Sのみ47)、発生=実体化後1(Sのみ2)
インペリアルレイ	7+0	—	—	全体32、5から7まで無敵
ネクロ怒った場合	9+4	20	空振り42	1から暗転後3まで無敵
ガンマレイ	16+7	6(25)6(92)46	—	全体250、起き上がり前24の間無敵、硬直差−38

テスタメント TESTAMENT

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
立ち	P	7	2	8(0)
	K	7	4	12(−2)
	近S	5	3	18(−7)
	遠S	16	14	18(−8)
	HS	13	15	30(−14)
しゃがみ	P	5	4	12(−6)
	K	6	4	11(−5)
	S	10	6	20(−12)
	HS	14	3	36(−20)

	技名	発生	持続	硬直（硬直差）
ジャンプ	P	5	6	12
	K	6	5	12
	S	8	3	16
	HS	13	2	18
	➡+P	15	3	26 (−15)
	➡+HS	14	4	28 (−13)
	足払い	7	8	12 (−6)
	ダスト	29	6	18 (+3)
	DAA	13	3	18 (−7)

※遠立ちSの持続2×5+4、立ちHSの持続3×2(3)3×2、➡+P無敵なし、DAA18まで無敵

技名	発生	持続	硬直	備考
ファントムソウル(P)	55	201	—	全体39
ファントムソウル(K)	69	201	—	全体53
グレイブディガー	19	2	26	5から14まで空中、硬直差−9
エグゼビースト(S)	21	17	13	硬直差−3
エグゼビースト(HS)	9	24	5	硬直差+4
ウォレント	7	—	全体44	
ナイトメアサーキュラー	10+5	16	7	暗転前まで無敵、硬直差+10
セヴンス サイン	28+3	3	60	準備60(最速91)、無敵なし、硬直差−44

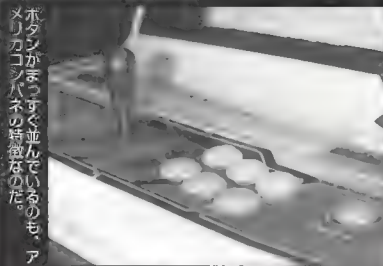
ゲー事典 **前号の補足**：前号で紹介したガードレベル減少値において、ダストアタックの減少値を32と表記しましたが、一部のキャラで例外が存在することが判りました。梅喧とテスタメントがそれに当たり、梅喧は16、テスタメントは17の減少値でした。ダストアタックからの連続技の威力が高いこの2人。減少値を見ると納得できますね。

LONG RUN GAMES' BOOSTER

P120~122 カプコン格闘ゲーム日米大会特集

今回のこのコーナーでは、去る11月26日に行なわれた「カプコン格闘ゲーム日米大会」について紹介していこう。

この大会は、日米の選抜チームが「スパⅡX」「ストⅢ 3rd」「ストZERO3」「マヴカプ2」の4タイトルで対決し、雌雄を決するというもの。アメリカの実力派対戦ゲーマー軍団7名を、国内の各ゲーム現役エキスパートプレイヤー20名が迎え撃った。

結果は3種目を日本が制し、勝利を収めた。ここでは大会中に見られたハイテクニックや、各種目のベストバウトを振り返ってみよう。

これがアメリカンナスレバーだ!

ボタンがまっすぐ並んでいるのも、アメリカコンパネの特徴なのだ。

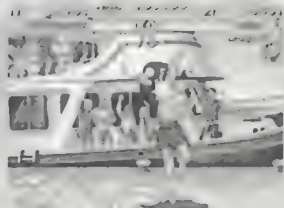
今回は、アメリカ選抜チームにもベストな状態でプレイしてもらうため、日本チームは1P側、アメリカチームは2P側と席を固定。2P側のコンパネは、アメリカで彼らが馴染んでいる仕様に改造されていた。ここで興味深かったのは、把手部分が例の(?)ナス型であることに加え、光学センサー式のレバーだったこと。日本で普及しているマイクロスイッチ式のものは、アメリカンゲーマーのパワフル入力に耐えられずにすぐダメになるようで、アメリカでは現在ほとんど使われていないそうだ。逆に日本では、光学センサー式の普及率は非常に低い。

アメリカチームに聞いてみました!

Q：アルカディアは見てる？ ゲーメストは読んでた？

一応、目は通している(いた)そうだ。しかし、さすがに言葉の壁は厚いらしく、攻略文章をガッチリ解読(?)してプレイに反映……とまではいかないようだ。

Q：普段、アメリカでのプレイスタイルはどうなの？

アメリカのゲーセンで投げハメとかやったら、銃とか抜かれそうな気がしない？ 一番気になる部分だったのだが、意外な答えが返ってきた。結論から言うと、アメリカでも、彼らのようなマニアの間では「待ち、ハメ、なんでもアリ」が普通だそうだ。日本のプレイヤーとの対戦でも、特に違和感は感じてなかったようだぞ。ただし、極端なバグ技を使用することや、「スパⅡX」で豪鬼を使用することなどは、やはり嫌われるらしい。このへんの感覚は、日本のマニアと非常に近いものを感じる。

アメリカ勢のプレイスタイルも、日本の対戦マニアとなんら変わりかない

Q：各ゲームで印象に残ったプレイヤーとその理由は？

「スパⅡX」では兄ケン氏を推す声が多かった。トリッキーな動き、トラップのうまさを高く評価していたようだ。「ストZERO3」ではマコト氏のザンギエフ。やはり、コマンド投げを絡めたオリコンのインパクトが強かったとのこと。

「ストⅢ 3rd」はヌキ氏の春麗。粘り強い地上戦と、そこから繰り出されるしゃがみ中K・鳳翼扇のコンボが見事だと言っていた。

「マヴカプ2」はやはりと言うべきか、地球氏のアナカリスを絶賛。オリジナリティあふれる動きに対し、惜しみない賞賛の声があがっていたぞ。

Q：複数のゲームを同時にやり込んでいるの？

日本チームの20名に対して、アメリカチームはたったの7名で全種目に対応。バイエイ氏、ワトソン氏に至っては全種目出場、しかも全種目凄腕、というスーパープレイヤーっぷりを見せつけてくれた。向こうのプレイヤーは、「流行っているものはとりあえずやる」というのが基本のようだ。

「マヴカプ2」で対戦後、互いの健闘を称え合う地球氏とハイエイ氏。

戦術は互角、しかし……

以前行なわれた日米決戦が記憶に新しい「ストZERO3」。第3種目には、このゲームが選ばれた。さて、対戦内容はというと、立ち合いや基本の戦術ではまったくの互角といったところ。練り込まれた攻め、そして対応で、双方ともスキのない動きを見せていた。しかし、結果は15対5で日本勝利。意外なほど大きな差がついている。この差が生まれたのはただ一点、オリコンの進化である。ひたすら研究を続けることで着実な進化を遂げていた日本勢のオリコンは、チャンスの拡大、そしてダメージ効率のアップに大きく貢献していたのだ。

BEST BOUT

○マコト（V－ザンギエフ） VS. アレックス・バイエイ（V－豪鬼）×

高いポテンシャルを誇る豪[illegible]

[illegible]をついた跳び[illegible]ユーバイルドライバーにつないで流れを引き戻す。さらに試合を決めるオリコンでテクニックを見せつけた。豪鬼のめくりを対空オリコンで落とし、安定したつなぎで画面端に[illegible]。締めには[illegible]Ⓚをからめて受け[illegible]

みを豪昇龍[illegible]で[illegible]豪鬼は、ゲージMAXになったところで対空オリコン発動。しかし、ここで痛恨のつなぎミスをしてしまう。どのゲームでも飛び抜けた技術を見せていたバイエイ氏にも、アウェイのプレッシャーがわずかに影響していたのだろうか。

これで助かったザンギエフは、ここぞという[illegible]

CLOSE UP

少し離れた間合いでも問題なし。しゃがみ強Ⓚ始動のオリコンが火を噴く。

先制したのはバイエイ氏の豪鬼。一気に体力の半[illegible]

アメリカ勢の快進撃！

うっぷんを晴らすかのような、アメリカ勢の快進撃で幕を開けた「マーヴル VS. カプコン2」。遠隔攻撃と飛び道具系Vアシストを駆使した遠距離での固め、挟み込みなどによる近距離でのガード崩し、そしてワープやスーパージャンプを駆使した状況打開、そのテクニックは、どれを取っても日本勢の1歩上を行っていたと言わざるをえない。日本勢も寄り抜かれたメンバーだけあって、実力はかなりのものだったのだが、それを持ってしても歯が立たなかった。2対23という結果は、むしろ日本選抜の健闘を褒め称えるべきなのかもしれない。

BEST BOUT

○エディー・リー（飛竜β・ケーブルβ・ドゥームβ） VS. ホワイト（センチネルγ・スパイラルα・ブラックハートα）×

アメリカ勢が実力の高さをいかんなく発揮し、安定した[illegible]

つぎに登場した[illegible]ハイパーセンチネルフォースから[illegible]ゲージをフルに使った連続技で瀕死の状態に。これに対し、リー氏はディレイドウロボロスで交代。ガード崩しからセンチネル限定の昇りジャ[illegible]

イト氏は残り3キャラ、センチネル以外は体力が8割以上残った状態である。場内の観客誰もが日本勢の初勝利を期待したが、リー氏はここで驚異的な勝負強さを発揮する。なんと、一進一退の攻防の中で少しずつ体力を減らしたスパイラルを混戦からのハイパーバイパーで、登場するセンチネルをジャンプ強Ⓟ→昇りジャンプハイパー[illegible]

CLOSE UP

ウロボロスから[illegible]センチネル限定連続技を叩き込んでいた。

ケーブルにハイパーセンチネルフォースからの超絶[illegible]を決めるホワイト氏。

大会中に使われたテクニック

投げをからめたオリコン

オリコン中、ダウンした瞬間の相手を投げられることを利用したテクニック。日本勢はこれを実戦投入し、完全に自分のものにしていた。しゃがみ強Ⓚ・移動技・投げ技を基本にし、飛び道具をオリコン無敵で抜けたあとなど、少し離れた間合いからの反撃に使うのが一般的。また、マコト氏のザンギエフは、画面端で対空ダブルラリアット・受け身を取ったところにしゃがみ弱Ⓟ・空ジャンプ・着地オリコン発動・アトミックスープレックスと、画面端の受け身不能状態を利用し、オリコン発動から投げを決めるテクニックも披露していたそう。残念ながら見られなかったものの、ザンギエフは画面端のアトミックスープレックス・ハニシンクフラットで接近・再度アトミックスープレックスも可能。

画面外からの棺の舞い

「オリジナリティあふれる」とアメリカ勢からも高い評価を受けていた地球氏のアナカリス。彼は、スーパージャンプから棺の舞いを連打し、空中で技をくらったあとにもすぐさま棺の舞いを繰り出していた。これでさらに高い位置、画面外まで昇って棺の舞連打へ。こうなると、上方向に無限のリーチがあるキャプテンコマンドーβや、ブラックハートβのVアシストすらも当たることがなくなる。

画面外から、ひたすら棺の舞いを降らせる

飛竜の挟み込みテクニック

飛竜のしゃがみ強Ⓟからエリアルにつながず、相手の背後・空中にワープしてジャンプ攻撃とVアシストによる挟み込みを敢行。アメリカ選抜のバイエイ氏が使った戦術だ。ウロボロスを使った連続技からしゃがみ強Ⓟを狙ったときに多く見られた。補正が大きくかかるコンボよりも、大ダメージが狙える可能性にかけた、効率のいい戦術である。

テクニック BOOSTER 対[illegible]もうまかった「マーヴ[illegible]アメリカ選抜は、対人面でもうまさを見せた。たとえば、[illegible]スーパージャンプし、空中投[illegible]。また、飛竜やスパイラルはワープ系の技で一[illegible]離を離さない戦法を徹底していた。

全国ゲームセンターイベント準備会

21世紀です。今世紀もゲーセンイベントを盛り上げていきましょう!!

東京・大久保アルファステーション『K.O.F 2000』ランキングバトルスタート!

毎月1～2回のゲーム大会を開催している「大久保アルファステーション」で、遂に『K.O.F 2000』のランバトがスタートとなる。家庭用の発売、続編の噂とまだまだ熱い「K.O.F 2000」。ハイレベルな戦いが東京・新大久保で毎月第1＆3日曜日に行なわれるぞ。第1回目は来年1月7日から早速スタートだ。乗り遅れるな!

〔K.O.F 2000ランキングバトル〕

【開催日程】
毎月第1、第3日曜日（1月だと7日、21日）

【開始時間】
15:00～（14:30エントリー終了）

【参加費】
無料（開始前にはフリープレイタイムあり）

【ゲームルール】
●キャラクター固定
●全ストライカー使用可能
●バグ技以外は何でもあり
●設定はデフォルト

【ランキングバトルルール】
A・B・Cとランク付けしたブロックに分け、それぞれのブロックによるリーグ戦を行なう。勝利数が勝ち点となり、試合結果によりブロックの上位、下位2名が前後のブロックと入れ替え。初参加プレイヤーはCブロックからの参戦。

〔アルファステーション月例ゲーム大会〕
1/14（日）15:00～　電脳戦機バーチャロン オラトリオタングラム ver5.66
1/28（日）15:00～　ストリートファイターⅢ3rd
※どの大会も参加費無料。大会前にはフリープレイタイムも用意されている。

【問い合わせ先】
大久保アルファステーション
新宿区百人町2-17-2アルファビル　TEL：03-5330-8595　担当:笠原

【店舗ホームページ】
http://www.alpha-st.co.jp/

『GUILTYGEAR X CHAMPIONSHIP』決勝大会、2000年2月11日開催!!

各地のゲームセンターで予選大会が行なわれてきた、『ギルティギア ゼクス』の全国大会『GUILTYGEAR X　CHAMPIONSHIP -Sammy's Cup-』。決勝大会の期日と場所が、下記のように決定したぞ。当日は決勝大会に加え、コスプレ大会、コミックサークルや物販ブースの出展、DC版『GGX』勝ち抜きなど、イベントが盛りだくさん。「こりゃ行くしかねぇっ」って感じだが、入場には前売りのチケットが必要なので注意。

～ギルティギア ゼクス フェスティバル 2001春～

【日程】：2001年2月11日（日）　開場9：30　開演10：00　終了18：00
【会場】：池袋サンシャインシティ文化会館2F D-2・D-3（ホール）
【入場料】：前売り入場券¥1,050（税込）　限定2,500枚（当日券販売なし）
【チケット販売方法】：2001年1月9日（火）より「チケットぴあ」にて

福岡県「セガワールド博多」GGX・DOC……1月もイベント続々!

このページの常連様となった福岡市博多区の「セガワールド博多」。定例のオラタンランバトはもちろん、人気ゲームのイベントも続々開催されている。1月はギルティギアXもあるぞ。

〔ギルティギアX大会「Heat Rock!!」〕
【開催日】1/13
【開始予定時間】17時
【参加費】100円
予選・本選ともに3本勝負。
主催：セガワールド博多
【大会ルール】ミニリーグ予選（3～4名）、本選トーナメント（進出者8名予定）。

〔定例バーチャロンオラタンランキングバトル〕
【開催日】1/13
【開始時間】19時
（エントリー締め切り18時）
【参加費】100円
【ルール】80秒2本
トーナメント＆上位ランカーリーグ戦

〔DOC定例ポイント制大会〕
【開催日】1/28
【開始時間】12時
【参加費】予選500円 本選500円
【ルール】10戦馬まで 予選5レース 決勝6レース

【問い合わせ先】
セガワールド博多
福岡市博多区博多駅南6-7-33
TEL：092-481-1645

【関連ホームページ】
http://www.fukuoka-sega.com
http://www.geocities.co.jp/Playtown-D

西の雄が集結!「コスミックプラザABC」充実イベントスケジュール

対戦型筐体の圧倒的な数がウリの大阪・寝屋川市「コスミックプラザABC」。関西の雄が集まる「ABC」では週末ごとにいろんなイベントが開催されているぞ。2D格闘に自信ある諸君、21世紀の週末はABCで!　なお、イベントのスケジュール変更や詳細決定などは、店舗公式ホームページでチェックしてくれ!　ちなみに稼動ゲーム一覧もアップされてるぞ。

開催日	開始時間	イベントタイトル	イベントタイトル
1/6（土）	12:00～	月華の剣士～第二幕～月例会	野試合メイン。ミニイベントも企画中。
1/6（土）	18:00～	第5回ストリートファイターⅢ3rd関西ランキングバトル	ミニイベントもあり。エントリー17:30まで。
1/7（日）	15:00～	第1回ギルティギアX大阪ランキングバトル	関東有名プレイヤー遠征予定。
1/8（休）	15:00～	裏野ギャルバニーズ杯争奪（仮）ギルティギアX3on3トーナメント大会	1～2人でのエントリーOK、当日にチーム編成。
1/14（日）	15:00～	燃えろ!ジャスティス学園大会	エントリー締切14:30、VM持ち込みOK。
1/20（土）	18:00～	第6回ストリートファイターⅢ3rd関西ランキングバトル	巷でウワサのカリスマ・ヤン使いに会えるかも……。
1/20（土）	20:00～	第13回初代侍魂ダブルトーナメント戦	相変わらず熱い試合が続く。
1/21（日）	15:00～	GCN杯大阪予選カプコンVS.SNK大会	エントリー14:00まで。
1/27（土）	19:00～	ヴァンパイアセイヴァー大会	エントリー18:30まで。
1/28（日）	15:00～	ストリートファイターZERO3月例会	詳細未定

【問い合わせ先】
コスミックプラザABC
大阪府寝屋川市早子町18-13
TEL：072-823-1160
■HOMEPAGE
http://home4.highway.ne.jp/ikesan/index.htm

チャレンジャーGAMGAM店1月イベント情報

GAMGAMといえばソウルキャリバー!?　というわけで1月のGAMGAMはキャリバーづくし。50人組手もあるぞ!

〔ソウルキャリバー・京橋真喜志50人組手inガムガム〕
【開催日】1/13(土)　【開始時間】15時～
【ルール等】自由参加。キャリバーが好きであれば誰でも参加可能。もちろん無料。

〔第8回ソウルキャリバー大会inガムガム〕
【開催日】1/21(日)
【ルール等】個人戦 15時～(基板使用)　チーム戦 個人戦終了後～(DC使用)

【問い合わせ先】
チャレンジャーGAMGAM店
大阪府吹田市岸部1-24-9
TEL：06-6317-0433

【ホームページ】
http://homepage2.nifty.com/challenger/

当コーナーでは店舗の皆さんからの情報を広く募集いたしております。店舗名、住所、電話番号、イベント名、開催日時、イベント内容等を明記の上、「全国ゲームセンターイベント準備会」宛にお送りください。なお、折り返し、ご連絡をさせて頂くことがありますので、窓口となる方のお名前をご記入ください。E-mailによる申し込みも大歓迎です。

北九州市「ハイパーメッセ」、専用スペースでゲームイベント開催中!!

福岡県北九州市にある「ハイパーメッセ」では、店内になんとイベント専用スペース"MESSE SQUARE"があり、毎月イベントが開催されているのだ。今のところ月1回のペースだが、その内容は充実！ トーナメント大会以外のおまけイベントが満載なのだ。近隣に住んでいる諸君、年末年始にぜひ足を運んでみよう。

MESSE SQUARE PRESENTS 「四天王襲来！ パワースマッシュ冬の陣」

【開催日】1/13日（土）
【開始時間】20:00～
【大会形式】
32名によるトーナメント方式
【参加費】無料
【その他】
エキシビジョンマッチあり、メッセ四天王との対決あり！

MESSE SQUARE PRESENTS 「正義・友情・根性そして愛…… 燃えろ！ジャスティス学園大会」

【開催日】2/17日（土）
【開始時間】20:00～（予定）
【大会形式】
32名によるトーナメント方式
【参加費】無料

【問い合わせ先】
ハイパーメッセ
福岡県北九州市小倉南区北方4-6-7 TEL：093-963-7850
担当者：福永 友和

おなじみB-1 元旦からのイベントスケジュール！

開催しない日がないのでは？ と思えるほどにイベントが行なわれている、千葉県柏市「ゲームセンターB-1」。能書きなしにスケジュールを確認してくれ！ といいたいがひとつだけ説明を。なんと21世紀の幕開けから全台終日フリープレイ！ 初詣帰りに直行だ！

〔ゲームセンターB-1 イベントスケジュール〕

日付	イベント	時間
1/1（月）	全台終日フリープレイ	13:00開店
1/6（土）	第1回燃えろ！ジャスティス学園大会	15:00
1/7（日）	カプコンVS.SNKランキングバトル	15:00
1/9（火）	STGフリープレイ	20:00
1/13（土）	ストⅢ3rd大会	15:00
	鉄拳TTランキングバトル	20:00
1/14（日）	第6回ギルティギアX大会	15:00
1/20（土）	第2回燃えろ！ジャスティス学園大会	15:00
1/21（日）	カプコンVS.SNK GCN杯予選	15:00
1/23（火）	STGフリープレイ	20:00
1/27（土）	テトリス大会（対戦形式）	15:00
	鉄拳TTランキングバトル	20:00
1/28（日）	第9回K.O.F 2000大会	15:00

【問い合わせ先】
GAMECENTER B-1
千葉県柏市旭町1-1-16 中崎ビル地下1階 TEL：0471-44-5597

東京・板橋「ゲームニュートン」ストⅢ3rdイベント情報

ストⅢ3rdが盛り上がり続ける東京都板橋区の「ゲームニュートン」。定例ランバト・フリーイベントなどなどイベント盛りだくさんだ。今月は『K.O.F2000』も予定されているぞ。

〔ゲームニュートン イベントスケジュール〕
1/14（日） ストⅢ3rd 2ON2大会
1/28（日） K.O.F 2000 シングル大会
毎週水曜 GGX&ストⅢ3rd フリープレイ
毎週土曜 ストⅢ3rdランキングバトル
★フリープレイ＝400円で18時から0時までフリー！
★ランバト＝19時から開催。参加費100円

【問い合わせ先】
ゲームニュートン
板橋区志村3-24-3
TEL：03-3558-9766

【ホームページ】
http://www.game-newton.co.jp

岐阜県・メルヘンランド美濃『スポーン』『マヴカプ2』ゲームイベント開催!!

ショッピングセンター内にあるゲームセンターで最も(?)ゲームイベントが盛り上がっている岐阜県美濃市の「メルヘンランド美濃」。毎月毎月、王道から渋めのイベントが満載だが、21世紀最初のイベントも実に通好み！ 「スポーンバトルロイヤル」が開催されるのだ。スポーンファン大集合だ！

〔第1回スポーンバトルロイヤルトーナメント大会〕
【開催日】1/14（日） 【参加費】100円
【エントリー枠】32名予定
【ルール】
●バトルロイヤルモードで勝ち抜きトーナメント
（1位と2位のプレイヤーが勝ち抜け）
●設定時間は3分
●その他設定は初期状態
●使用キャラ固定（VM使用の隠しキャラ使用不可）
●1位～3位には記念品授与。参加賞もあります。

〔第1回マーヴルVSカプコン2 サバイバルバトル大会〕
【開催日】1/28（日）
【参加費】100円
【ルール等】
●1vs1の個人戦
●大会は通常の乱入制で行ない、先に大会参加者全員に勝ち抜いたら優勝。
●制限時間1時間
●優勝者が決まらない場合は、1時間経過時に勝ち残ったプレイヤーが優勝。
●使用キャラ自由
●その他設定は初期状態
●優勝者のみを決定します。記念品・参加賞もあります。
●15人を超えた場合は、2台使用してイベントを行ない各台の勝ち残プレイヤーが最後に対戦して優勝者を決めます）

【問い合わせ先】
メルヘンランド美濃店 TEL：0575-35-2677
岐阜県美濃市千畝町2705 ジャスコ美濃店内ゲームコーナー
担当：森 英紀

VFR 新シリーズスタート！

『バーチャファイター3tb』のペナントレースともいうべき、VFRシリーズがまたまたスタートする。第3回となる「VFRビートライブCUP」へ向けて、ポイントランキング・カップ戦へ参加しよう!! 実施スケジュール、参加店舗などは、公式ホームページを参考にしてくれ。

【公式ホームページ】
http://www.beat-tribe.com/vfr/

『アシュラバスター』全国大会開催!!

20世紀最後に登場した格ゲー（？）『アシュラバスター』。何と21世紀の早々にも全国レベルでの大会が実施されるようなのだ。何せ来世紀の予定なので、まだ詳細は決まっていないけど……。情報が入り次第、告知していくから楽しみに待っててくれ！

GCN杯「カプコンvs.SNK」決勝大会迫る!!

GCN杯冬の陣『カプコンVS.SNK』が佳境に入った。11月から全国各地のGCN加盟店で開催されてきた予選大会もまもなく終了、決勝大会が目前に迫ったぞ。まだ突発的に予選が追加される可能性もあるので、ホームページをチェックしよう。

〔第7回GCN杯 CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000〕
【予選大会日程】
1/14（日）ラビリンス 15:00～ 03-3936-7665
1/20（土）MOM西葛西 15:00～ 03-3675-8737
1/21（日）B1 15:00～ 0471-44-5597
1/21（日）コスミックプラザABC 072-823-1160
【決勝大会】
1/28（日）MOM 15:00～ 03-3675-8737
〔ホームページURL〕
http://www.ceres.dti.ne.jp/~cat-k/gcn/index.html

ユーザー主催イベント・ゲーム大会の情報もお待ちしています。アーケードゲームに関するイベントを告知したい！ ということでしたらジャンルは問いません。情報をお待ちしています。Web版でも告知できます。HPアドレスは「http://www.branch/event.html」です。E-MAILは「location@arcadia.com」です。お待ちしています！

ゲームセンターイベントリスト

2001 January

毎号たくさんのご応募ありがとうございます。21世紀もドシドシご応募ください。なお、いくつか問い合わせがありましたが、このコーナーへの情報掲載に料金は掛かりません！　安心して（？）ご連絡ください!!

埼玉県

★ガリバー熊谷店
熊谷市筑波2-49 熊谷駅前ビルB1　048-526-7277
1/20　18:00～　第9回ビートマニアⅡDX4thstyle大会
◆17:30から当日受付をします。近郊にお住まいで腕に自信のある方、お待ちしています！

千葉県

★八千代プレイランドカーニバル
八千代市八千代台東1-6-17 八千代コパボウル1F　047-485-2235
1/7　16:00～　ギルティギアX大会
◆まだまだ熱いぜ!!　家庭用に負けるな！
1/27　9:00～　ゲームの日
◆1時間￥300で遊び放題。13:00まで。
1/28　16:00　格闘ゲーム対戦大会
◆内容はお店にて。

★ゲームビンゴ
市川市相之川4-6-18 YKビル1F　047-395-2065
毎日　開店10:00～　モーニングサービス
◆開店直後は10台程度のゲームに1クレジット入ってる。朝イチで来ればタダゲーができるぞ!!

★アミューズメントエース津田沼
船橋市前原西2-15-1　047-475-8918
毎週土曜日19:00～　オラタン5.66ランキングバトル
◆順位の下位から上位へと対戦する勝ち抜き戦です。参加したいプレイヤーはお店かHPをのぞいてください。
※http://www.sonic-ace.co.jp/

東京都

★ゲームサファリ
豊島区東池袋1-42-3　03-3981-2544
1/7　15:00～　カプコンVS.SNK大会
◆トーナメント形式。ペアマッチモード使用、グルーヴ・キャラ選択自由（同キャラは不可）、大会中キャラ変更不可、1or2P側選択はジャンケン、ターボ固定、隠しキャラ・EDITカラー使用可（背景同化色は不可）、ハメ・待ちアリ。

★ゲームセンターポパイ
足立区綾瀬4-9-31　03-3620-4873
1/6　15:00～　カプコンVS.SNK
◆14:30集合。ノーマルモードでのトーナメント戦。VM使用は自由。全キャラ使用可。参加費100円。

★PLAYMAX 新宿
新宿区西新宿1-4-1　03-3342-3071
12/31　第6回Jurio杯最強プレイヤー決定戦
◆シード無し、くじ引き一発勝負のトーナメント方式。最強のプレイヤーを決めるサバイバルマッチだ。
12/30　第2回Jurio杯5on5大会
◆対戦台5セットを使って1度に決着をつける“早稲田式”のリーグ戦。上位チームがトーナメント戦で雌雄を決する団体戦。

★ゲームインファンファン秋葉原店
千代田区神田平河町4　03-3861-6520
1/7　15:00～　第5回ストリートファイターⅢ3rd大会
◆参加費100円。個人戦です。何と前回は感謝感謝の55人参加でした。
月火木　19:00～　ストリートファイターⅢ3rdフリープレイ
◆1人￥400でフリープレイ。
土日祝　13:00～閉店　バーチャファイター3tbフリープレイ
◆1人￥400でフリープレイ。大会日除く。

長野県

★プレイシティキャロット松本店
松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　0263-35-6744
1/6　18:00～受付　第1回燃えろ！ジャスティス学園大会
◆参加費無料です。エキストラキャラを使用の方はVMを持参して下さい。
1/20　18:00～受付　第16回ストリートファイターⅢ3rd大会
◆参加費無料です。トーナメントorリーグ。
1/27　18:00～受付　第6回ギルティギアX大会
◆参加費無料です。

京都府

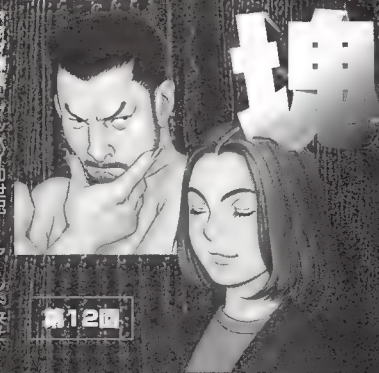
★ネオ・アミューズメントスペースa-cho
京都市中京区寺町四条上る東大文字町302・303　075-251-2333
1/20　「ダービーオーナーズクラブ2000 Ver. 2」第一回大会
1/20　「バーチャロンオラトリオタングラム」ランキングバトル
1/14　「ストZERO3」ランキングバトル
1/21　または28日「ギルティギアX」ランキングバトル
※大会の詳細は後日、店頭にて発表いたします。
http://www.aspirin.co.jp/acho/

鳥取県

★スーパーヒーロー倉吉店
倉吉市見日町633　0858-23-5255
1/21 14:00～　ギルティギアX大会
◆当日は100円2プレイサービスもやります。遠征しとく？

鹿児島県

★セガ・ワールド出水
出水市六月田町347　0996-67-4187
1/21　15:00～　燃えろ！ジャスティス学園トーナメント大会
◆VM持ち込み可。デフォルト設定でのトーナメント大会。大会後フリープレイあります。参加無料。

2000年よ、さようなら。そんなこんなで20世紀最後の彩京刑事なのであ～る！

彩京2000年度 10大ニュース

第10位 モニターの上は動物園!? チョコエッグ開発内で大ブレイク！

多分に漏れず、開発内部でも動物のミニチュア入りの食玩が大ブレイク。時期的に西日本と東日本では販売内容が違ったので、みな東京出張する社員に買出しをお願いする始末。もちろん冷蔵庫の中は砕けたチョコエッグだらけの毎日でした。しかし、あれだけ食べて「キタタキ」「ニリュウ」が1つ、「盲導犬」が2つってのではキビシイっすよF●タさん…。

第9位 ドロボウ侵入、最強新型ドア登場！

彩京の京都開発はテナントビルの上階5フロアを独占していますが、その下のフロアにドロボウが入りました。これを機に全フロアのドアが強固な最新型に取り替えられたのは良いんですが、デザインが何だか銀座の会員制クラブみたいで妙なカンジです。いや、もう慣れましたけどね。

第8位 ホームページにデザイナー小娘登場！

ホットギミックフォーエバーの実写アドベンチャーモード「麻雀探偵物語」で、広報娘サカモトと共に「女子高生コンビ」を演じたデザイナーのFちゃん。彩京ホームページの毎日更新コーナー「広報娘」にて、10月から彼女が「小娘」として水曜日の原稿を担当することになった。イラストレーターの司淳氏も絶句する程の天然具合、刮目して見てください。

第7位 吉崎観音氏協力、ロードランナー ザ・ディグファイト発売！

ロードランナーを語らせたら日本一熱いイラストレーター、吉崎観音氏を京都にお招きし、ゲームシステムのアドバイスやステージコンテンツをご担当頂きました。開発内にも氏のファンが多く、サイン大会は始まるは「ガンダムの足は青っスよね！」といったディープな会話は飛び交うはで、そりゃもうご迷惑をお掛けしました…。今度こそ食事に行きましょうね、吉崎さん！

第6位 ジャンプリンス召喚失敗、デスネン総統誕生秘話！

HG4の「麻雀探偵物語」モード、宇宙編のラスボス「デスネン総統」のモデルには、HG3でマッチョな「ジャンプリンス」を演じた氏が内定していたが、都合により撮影寸前でキャンセルと相成った。当日、いきなり代役に抜擢されたのは我らがジャンアメリカ（彩京社員）、しかも与えられたコスチュームはブリーフ1枚のみ！ まったく、彼の勇断なくしてHGは語れませんな。

第5位 超激戦区、京都オフィス近辺にコンビニ乱立！

周囲にコンビニと二条城、それ以外は一面の荒野という事で有名な彩京の京都オフィス周辺。今年11月に、なぜか5件目のコンビニが開店しました。彩京の真下にはローソンがあって、その隣にセブンイレブン、その2件隣にまたローソン、さらに道を挟んでセブンイレブン、その3件隣にまたローソン。ここは何か特殊な実験地区で、彩京社員はモルモットなんでしょうかね。

第4位 通勤中の悲劇、広報娘いきなりキズモノに！

毎朝、時間ギリギリに山奥から自転車をかっ飛ばしてくる広報娘ことサカモト嬢。その日は運悪くオバちゃんのバイクと激突炎上、一瞬にして悲劇のヒロインに（一部誇張）。実は彼女が労災のお世話になるのは、これで2度目。運が悪いのか、それとも要領が悪いのか謎は深まるばかり。

第3位 ナカムラAM事業部長、コッソリ結婚失敗！

ナカムラ部長が長かった独身生活にピリオドを打つべく、コッソリと親族だけの挙式を画策。で、キッチリと情報漏洩（笑）。当日の教会には、呼ばれてもいない開発スタッフがズラリという愉快な結末。ちなみに新妻は7歳年下の美女。凄いぞ部長！（←何が？）

第2位 彩京開発部隊西へ、慰安旅行の行き先は香港！

系列会社の工場見学を兼ね、社員一同香港へ。ゲテモノ食材を注文する者、怪しいソフトを買いあさる者、トイザらスに消える課長と、みな久しぶりの旅行を満喫していたようです。ちなみにリー・リンチェイはおろか、ジャッキーにも会えませんでしたよ＞香港JARO って何じゃろ～！

第1位 業界新風、同業他社との開発プロジェクト連発

◎「ガンスパイク」withカプコン
キヌさん、素敵なキャラクターをありがとう！
◎「T.A. ザ・グランドマスター2」withアリカ
テトリス万歳、三原さんありがとう！
◎「ストライカーズ1945 PLUS」with SNK
ちょっとドキドキ、アルゼさんありがとう！

彩京アーケード塊

第12回

ヤ長：[illegible]20世紀…[illegible]来た未来世紀[illegible]サカモト君！

広報娘サカモト：すっかり年の瀬ですねえ。[illegible]年会と仕事納めと、あとは帰って寝るだけのサカモトです。

ヤ長：ピッチ！ 広報に盆も正月も無したよサカモト君！ ふと気がついたら会社のデスクでウタタ寝しながら21世紀を迎えている、そんなワシらの光景が目に浮かぶようじゃよ！

娘。人類の発展と調和を願いつつ、お正月は休みます。それじゃ帰りますから。課長も良いお年を～。

ヤ長：待ていッ!! 帰る前に、こいつを見て行けい!!

娘。何ですかこれ。新品の原稿用紙ですか？

ヤ長：これが今回の「アーケード塊」原稿だ。綺麗だなあ、真っ白で。

娘。カタマリって、確か締め切りは1週間前だったんじゃ…

ヤ長：チ●コ[illegible]もといビンゴ[illegible]いろいろあってな。人生この有様じゃよ。さて、これからどうするか、次のうちから選んでくれい。

1：そもそも原稿の依頼がなかったことにする。
2：遅筆王・中村博文氏にイラスト原稿を依頼。事態がさらに悪化。
3：これから一緒に、編集の大澤さんのところまで行って土下座。

娘。[illegible]全て解決になってません。ていうか何で選択肢に「原稿を書く」がないんですか！

ヤ長：我ながらオバアチャンの知恵袋的妙案と思ったんだが、駄目かね。

娘。そりゃもう、まるっきり。

ヤ長：しかしな[illegible]ここしばらく発表できるのは家庭用タイトルばかりやし、めぼしいネタがなくて。アルカディア読者に申し訳なくって[illegible]もう穴があったら入[illegible]

娘。だ[illegible]もう下品禁止！ それじゃ年の瀬ということで「2000年を振り返って」とか「今年の10大ニュース」なんかどうですかネ!? ベタですけど。

ヤ長：ベタで結構。それ頂き！ それでは彩京版「今年の10大ニュース」で行ってみるかね！ 早速ナカムラ部長を呼んで緊急会議だ！ サカモト君はキリンの生茶とお茶菓子を用意してくれ給へ！

娘。お茶[illegible]ネ？

ヤ長：何味かね？

娘。メンタイ味を[illegible]ったやつです。

ヤ長：上等！ それでは彩京10大ニュース選定会議を始めるがいいさ！

娘。ホントに今年も、イロイロあった1年でしたねえ。

ヤ長：うむ。個人的には第13位「AMショー出展」、23位「中村博文さん宅訪問」、「人間ってアルコールだけで生きていけるんやね！」[illegible]ルの害は魂で断て！」あたりが思い出深いな。

娘。[illegible]番外は危険すぎて掲載できません。私の場合はやっぱり6位の「ジャンプリンス召喚失敗」ですね。彼からキャンセルの連絡が入ったのって、忘れもしない撮影前日の夜でした。ジャンプリンスの電話番号は今でも私のケイタイのメモリーに残ってますよ。「プリンス」という名前で。[illegible]とにかく撮影はいつも思い出がいっぱい。まあ涙無しでも語れますけど。

ヤ長：撮影といえば、今回はゲームの公募のモデルさん以外にも、開発スタッフも大挙出演してたしな。「女子高生コンビ」以外にも、ナカムラ部長とワシの「殺し屋軍団」を始め、痴漢電車（笑）内の乗客は一両全員彩京社員という無謀な活躍ぶりだった。いや、しみじみと懐かしいねえ。

娘。あとは第2位の「[illegible]」。[illegible]初めてのリッチな海外旅行で大興奮でした。香港のゲームセンターにもありましたよ「ガンバード2」に「ストライカーズ1999」も一。あと「1945K3」という風のゲームも[illegible]

ヤ長：香港といえば、ウチは国内発売より前に「キルティギア」を見つけてプレイしたんだが、なぜか皆に[illegible]してもらえ[illegible]いや、しみじみと懐かしいねえ。[illegible]新世紀の抱負などでシメます[illegible]

[illegible]年が[illegible]「株式会社 彩京」は2001[illegible]のイチ[illegible]になります！

娘。では[illegible]

ヤ長：さ、[illegible]最後まで聞いて[illegible]サカモト君、その8あたりから抱腹絶倒なのに[illegible]

今月のプレゼント

新年お年玉企画として、以下の商品をプレゼントします。官製ハガキに住所・氏名・年齢・職業・希望する商品名を書いて右下の宛先までご応募ください。1月25日消印有効です。なお、商品の発送をもって発表とかえさせて頂きます。

◎司淳氏の同人誌「司弾1999」 3名
◎彩京の業者用年賀状 5名
◎広報娘サカモト＆小娘Fちゃんのセーラー服 生写真 1名
◎ヤ長が歌うシングルCD「愛はかげろう」 1名

〒604-8266 京都市中京区三坊堀川町55-1大同ビル
（株）彩京「正月早々、タマ取ったるでェ！（by菅原文太）係」

鷹島 翔（翔）
タクミの堅実なプレイスタイルにあこがれる18歳の専門学校生。いいことも悪いこともすぐに忘れ、熱くなるのも冷めるのも早い。目的を見つけると、そこに向けてしばらくの間ひた走る。

初心者STEP UP☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔

第4話：確率を支配せよ

Presented by CZ企画（ちゃっきー&善之字元帥）
イラスト：VOVO

ウイッス、オレ鷹島翔。最強の2D格闘戦士を目指し、日々修行を積む18歳だ。前回、魔王トリオと名高い（?）アルカディアー軍から1勝をもぎとり、すでに実力的には0.5軍クラスといったところかな。なんちゃってね、テヘ

ディナーinジョナサン

「くそう、また負けたでゴワス！」

「ふふふ、どうやらバーサスオイドンビューティフルハメ連係ナンバー28（※1）に対処できないようですねぇ」

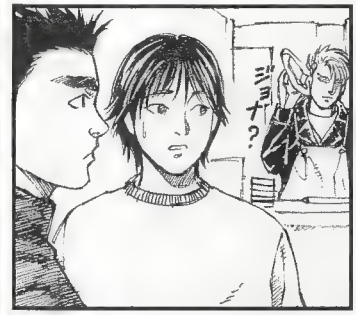
今日も、カプコンvs.SNKコーナーは熱気ムンムン。トスメG杯が日一日と近づいている実感が伝わってくる。身内同士のスパーリングにも、気合い（殺気）がこもっているぞ。相変わらず、オイドンさんは氷室さんに、歯が立たないみたいだけど……。

「ちわーす」

「やあ、翔くん。すごいだろ、あの2人。昼頃からずっとあんな調子なんだよ」

「へぇ、気合い入ってますねー」

「そろそろ、メシでもどうだって話になってるんだけど、翔くんも一緒にどう？」

「もちろん行きますよ（※2）！」

「店を出るとき、ミヤモトさんと目を合わせないように注意してね」

「えっ？」

向かったのはやっぱりジョナサン。アルカディアは最近盛り上がっているし、話に花が咲きそう？

「……でさあ、氷室には一発の恐さがないと思うんだ」

「ワシもそう思うでゴワス」

「タクミ氏はいいとしても、今日7勝51敗のオイドン氏に言われたくないですねぇ」

「8勝でゴワスよ！」

う～ん、やっぱこういう時間は楽しいなあ。トンカツ膳は実家のやつよりちょっと落ちるけど、憧れの人たちとの会話は何にも代え難い蜜の味だね。

「ときに翔くん、メガネ君とはあれから対戦したのかい？」

「いえ、実はまだなんです」

「メガネ君って誰でゴワスか？」

「デュラル君（※3）のことさ」

「ははぁ、彼が翔氏のライバルって塩梅ですか」

「この前、けっこうやられちゃったんですよ」

そう、あれは2週間ほど前のこと。悔しかったなあ……。

「今やったら、きっといい勝負になるでゴワスよ」

「僕もそう思う。でも、間違っても2度負ける価値のある相手じゃないだろ？」

「そうですねぇ。彼は中～軽量級を好んで使いますし、ワタシが練習相手になりましょう」

「ぜひお願いします！」

昇龍拳の損得勘定

今回の特訓では、氷室さんが仮想メガネ君をやってくれる。氷室さんは器用にいろんなキャラをこなせるので、勉強になるなあ。

ラウンド ワン ファイッ!

サブキャラとはいえ、さすがは氷室さん。どのキャラもいい動きをしている。やはり強敵だ。

ケイ。オウ!

かなり追い詰めたのだが、今一歩届かず。でも、この間対戦したときに比べれば感触がいいぞ。

「もうちょっとでいけそう！　よし、もう1回！」

「その意気でゴワスよ」

ケイ、オウ!

またまた惜しい負けかた。今回は勝てると思ったのに。

「まだまだ、もう1回！」

「……翔くん、ちょっと待って！」

「え？」

なんかオレ、ミスしたかなぁ？

「翔くんは、昇龍拳ってどうやって使う技だと思う？」

「昇龍拳ですか……。対空と起き上がりかなあ」

「そうだね、その2つはもちろん間違いじゃない。でも、もうひとつ重要なものを忘れてないかい？」

「重要なもの？」

「地上戦で、相手の技に合わせるんだよ」

ガーン! まさか、タクミさんともあろうお方が、バクチ昇龍をご推奨とは……。

「おや、お気に召さないようだね」

「そりゃあそうですよ。だって、結局は運次第じゃないですか」

「確かにそういう見方もできるね。じゃあ、話を変えよう。ここまでの2試合、どうして氷室に勝てなかったと思う？」

「……回転力のある通常技でガツガツ固められて、攻めるチャンスが少なかったのかなあ」

「わかってるじゃないか。では、それを打開するには？」

うっ！　そう言われれば……。

「……昇龍拳ってわけですか。でも空振ったときのことを考えると、や

ミヤモト先生のレゲーうんちく

おう、今回は都合により、オレがこのコーナーをやることにした。んで、とりあえず今回のテーマ、ストIの昇龍について語ってみるとするか。

特にテーブル筐体のヤツがしびれたな。もともと密着なら3ヒットで即死もあろうかってなシロモノなのに、何と落下中まで無敵ときたもんだ。これが自在に出せりゃ、ビーム搭載のリュウだろうがモノの数じゃねえ。あのぶっとい真空波動の中も、ドラゴンダンスであっさり抜けやがるんだろうな。その代わり、入力はゲキムズなんだが……。

最近のゲーマーにわかりやすく言うと、スキのゲロ短い真昇龍が打ち放題ってとこだな。

ゲー事典 <脚注>※1：EXユリのしゃがみ強Kキャンセル弱雷煌拳のこと。オイドンじゃなくてもキツいです。※2：ゲーセンに行ってメシに誘われるのは一大イベント。仲間として認識されている証拠です。最近誘われなくなった人は要注意。※3：本人も知らない間に、勝手に名前をつけられているのはよくあるお話。キャラ名+君は最もありがちなパターンですね。

氷室 田吾作（ひむろ たごさく）：見た目は美形だが行動は不審。アパレル関係の仕事をする22歳。将来はデザイナーになりたいらしいがセンスに疑問。女キャラ好き。

持田 太（オイドン）：一見、40代にも見えるが、実は22歳の大学生。氷室とは、中学時代からのつき合いである。投げ技を主体とする重量級キャラを愛用。

沢登 巧（タクミ）：アルカディアで働く店員のひとり。ポーカーフェイスが女の子に人気の22歳。正統派キャラを好んで使い、冷静沈着な試合運びが得意。

っぱり怖いですよ」

「まずは当たったときのメリットから考えてみようよ」

「う〜ん、当たり方によってはコンボも狙えますけど……」

「この場合のメリットっていうのは、ダメージだけじゃないんだ。例えば起き攻めできることとか」

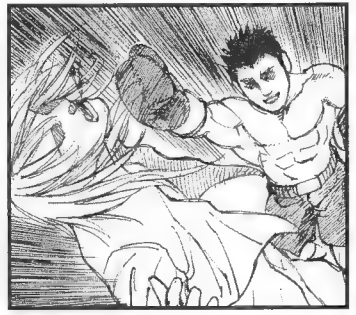
「ふむふむ」

「それと、相手の心理に与える影響も忘れちゃいけない。コイツにはバクチ昇龍がないって思われたら、攻められ放題になるでしょ？」

そうか！ さっきの対戦で氷室さんの攻めが厳しかったのには、そういう理由もあったのか！

「リスクのことは考えなくてもいいんですか？」

「そこにちょっと落とし穴がある。バクチ昇龍を否定する人は、えてしてリスクを大きく考えすぎなんだ。弱昇龍を空振りしたときに受ける反撃って、そんなに大きいと思うかい？ 最大ダメージの反撃はおろか、虚を突かれれば反撃が間に合わない

こともあるのに……。つまり、ここにバッチリ連続技をくらったとしたら、それは、攻撃が相手に読まれている証拠だね」

「なるほど。要するに昇龍拳1回のリスクとリターンをすみずみまで検証してみろってことですね！」

「そう！」

その後、対戦はしばらく続いた。氷室さんが攻撃を躊躇するようになったと感じるのは、「よいバクチ昇龍」を取り入れたことによる効果なのだろうか？ まだ互角の闘いとまでは言えないけど、十分勝負になるレベルにはなってきた。

「これこそ、『攻撃は最大の防御なり』ってやつか！」

「翔氏、イケてきましたねぇ。オイドン氏をストIのリュウとするなら、翔氏はマーヴル vs. カプコン2のリュウってとこですかね」

「怒怒怒怒！ 氷室はん、言ってくれるでゴワスな!!」

「（実はその例え、どっちが強いか微妙かも……）ところで、翔くんはナコルルとの対戦経験はないよね？」

「そうですね」

「うーん、ちょっとやったほうがいいかな。氷室、やってあげなよ」

「タクミ氏、相変わらず抜け目ないですね（ニヤリ）」

「？？？」

連続技の使い分け

そしてつぎの日、メガネ君は現れた。あのふてぶてしいニヤケ顔、頬骨、そして銀ブチ眼鏡……。オレ・鷹島翔の戦歴に泥を塗ってくれたその面構えを（まあ、もともと泥だらけなんだけどね）、忘れることなどできるはずがない。

「翔はん、ヤツが対戦をはじめたでゴワス！ 今こそ捲土重来！ 首級を上げて引導を渡すでゴワスよ！ ムフー!!!!!」

「ちょっとちょっとオイドン氏、あんたがやるんじゃないんだから。ささ、翔氏。椅子におかけになってください」

「ふ、2人とも、あんまりプレッシャーをかけないでくださいよ〜」

「みんな、盛り上がりすぎだって」

ラウンド ワン ファイッ！

「ふう、はじまりましたね。デュラル君はバイス、ユリ、京ですか」

「もうこの前と変わってるよ。相変わらず強そうなキャラを物色してるなあ」

「さてさてオイドン氏、この対戦はどう見ますか？」

「もちろん翔はんが圧勝するでゴワスよ！」

「きみたちのかけたプレッシャーが悪影響を及ぼさなければね……。お、そうこう言ってるうちに、翔くんがいい感じで攻めてるぞ。いけそう、いけそう！」

「なんだ、タクミ氏もかなり盛り上がってるじゃないですか。あなたにしては珍しいくらい、ね」

「そ、そう？ 僕はただ状況を分析しただけのつもり……」

「まあ、そういうことにしておきますか」

「翔はんが1人めのバイスを倒したでゴワス！ 体力もほとんど削られてない！ これなら全快、全快……ん〜、一歩届かず！」

そのまま調子を維持したオレは、大将のユリまであっさり3人倒してしまった。この前の苦戦がまるで嘘のようだ。オレってこんなに強くなってたのか**チャリーン**！

「は、速え！ もう連コインか。なんかキャラも違うぞ。ブランカ、キング……ナ、ナコルルぅ!?」

「やっぱり」

「来ましたね」

「予想通りでゴワス！」

「今のは速かったですね。ポケットからコイン投入までの手の動きが見えませんでしたよ」

「あの早技は、山崎もビックリでゴワス！ し、しかし、あのチームは、某雑誌によると総レシオ7・30の極悪最狂チーム！」

「その某誌によると……翔氏の使う殺意リュウは約半分のレシオということになりますな」

「むぅ。ナコルルは読めたけど、まさかあそこまで布陣を徹底してくるとは……」

タクミのちょっとクールダウン

リスクばかりが気になって、まったくバクチを打てないのも考えものですが、その逆、つまりリターンばかりを期待して、当たらないバクチを打つのはまるで裸の王様です。あなたはロマンという言葉を免罪符に、当たる可能性の検証を放棄していませんか？

下の問題で5項目以上当てはまっている人は要チェック。あなたのバクチ道は勝利へとつながっていない可能性がありますよ。

バクチ必殺技へタクソ度チェック

- ●ダブルアップを途中で止めることができない
- ●ゲージを残したまま死ぬのも何だし……
- ●ここで打たなきゃ漢じゃない
- ●誘われてるだけのような気がしてきた
- ●ここまで来たら引き返せない
- ●やっぱガードされる気がしたんだよ
- ●こいつまたガードだよ！
- ●あいつ運がいい
- ●オレは運が悪かった

「よーし、こうなったら何度でもぶっ倒してやる!!」

節操のないチーム編成に、翔の怒りが爆発!! メガネ君の最終兵器を粉砕できるか!?

アルカディア編集部 無 責任編集

ゲーマー用語の基礎知識

日本では持つことが禁止されながら、誰もが一度は持つことに憧れる「銃」。今回は、ガンシュー用語を一挙特集。

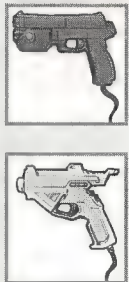
Text・挿し絵：ぎらり屋

今月のキーワード
『ガンシュー』

※記事内の記号について
「同」……同義語を表します。
「類」……類義語を表します。
「対」……対義語を表します。
「例＞」……使用例です。
また、用語が複数の意味を持つ場合、丸数字で区切って表しています。

▼か行▲

ガンタイプ・コントローラ

銃の形をした入力装置のことで、拳銃やマシンガン、ライフルなど様々な実銃の形態を模したものがある。主に、筐体に固定された「固定式」と、コードにつながれ筐体から分離する「非固定式（フリータイプ）」に分けられる。同銃型コントローラ

グレネード（手榴弾）[grenade]

本来は対人用の火薬が詰まった弾の事で、手榴弾もこれに含まれる。ゲーム中でも登場頻度が非常に高く、プレイヤーが使用する場合は画面内の敵に一定量のダメージを与える特殊武器、又は広範囲に渡って複数の敵にダメージを与えるボムという扱いであることが多い。

▼さ行▲

サイト [sight]

①照準器のこと。目標物に狙いを定めるために銃の上部に取り付けられる部品のことを差し、ダットサイトやレーザーサイト、スコープなど様々なタイプが存在する。

ちなみに、ゲームによってはサイト調整画面で照準のずれを修正できる。プレイヤーがサイト調整できないゲームで、あまりにも着弾点がずれる場合は、お店に調整してもらおう。

②「ロックオン・～」

攻撃してくる敵やプレイヤーがダメージを受けるような対象に表示されるマーク。対象を円で囲んでいたり、矢印で差していたりと形は様々だが、一定時間内に撃たなければダメージを受ける場合が殆ど。こういった明示的な表示がされるか否かは、ゲームによる。類ターゲット・サイト

スコープ [scope]

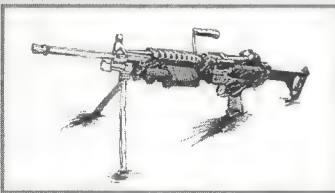
レンズを使用した照準器のことで、「～・サイト（光学照準器）」とも呼ばれる。最近では、コナミの「サイレント・スコープ」が～を搭載し、これまでのガンシューに無かった遊ばせかたで話題を集めた。また「ゴルゴ13」シリーズでも～が活躍し、一躍狙撃ブームを呼んでいる。

▼ま行▲

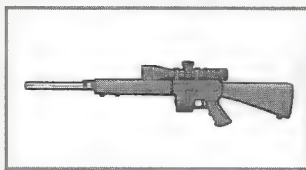
マガジン（弾倉）[magazine]

銃に給弾するための、弾丸が装填されている箱のこと。ゲーム中では画面内に転がっていたり降ってきたりする～を撃って回収すると、銃の残弾数が増える。しかし最近では画面外リロード方式が主流となってきていて、～で給弾するゲームはあまり見かけない。

マシンガン [machine gun]

引き金を引き続けると弾を連続で撃ち続けられる銃の総称。自動的にマガジンなどから弾が給弾され、装填（そうてん）・発射される。ゲームでは、～アイテムを獲得した時に、特殊武器として弾数制限付きで使用できるという扱いで登場することが多い。固定式の筐体の場合は、多くのゲームがプレイヤーの持つメインの武器が～となっている。

▼ら行▲

ライフル [rifle]

銃身が長く（およそ16インチ＝約40センチメートル以上）肩当て式のストック（銃床）を持つ小銃のこと。ゲーム中は飛距離や破壊力のある銃として登場し、特に狙撃ゲームにはプレイヤーの武器としてつきものである。～の中でも、とりわけ対人・対物狙撃に特化して設計されたものを「スナイパー・～（狙撃銃）」と言う。

リコイル（反動）[recoil]

銃を撃った時の、火薬による衝撃。発射の反動を利用して自動装填機構を作動させる方式を～オートマチックと言い、この方式の自動銃は前後にスライドするのが特徴。ナムコの「ガンバリィーナ」の銃などに、このギミックがある。その分ほかのガンコンと比較すると重いが、射撃の爽快感があるため人気は高い。

リボルバー（回転式拳銃）[revolver]

シリンダーと呼ばれる薬室兼用弾倉を備え、それを回転させる事によって連発を可能にする機構、またその機構を持つ銃のこと。一昔前まで軍・警察用ハンドガン（拳銃）といえば～だったため、ゲームでも人気が高い。実銃で主流の6発装填の～をプレイヤーの武器としているゲームは多く、装弾数が少ないため、何度もリロードをしなければならないという実銃の特徴も、ゲームシステムとして取り入れられている。

リロード（再充填）[reload]

弾丸を再び込めること。弾丸を使い切ってしまい、残弾数がなくなったときは～して補充する。最も広く知られている方式は、銃口を画面外に向けて1回引き金を引くことで行なうもの。またスライド（ポンプ）・アクションで行なうもの、フットペダルで行なうものなど、その方式は様々である。

COLUMN 固定式と非固定式（フリータイプ）

ガンタイプ・コントローラの仕組みについてもう少し詳しく触れよう。「固定式」では銃口がどこを向いているかをコントローラの動きで検出する「ボリューム式」が多く、一般的に「ボリュームスイッチ」を用いてドライブゲームのハンドルと同じように回転量を読み取っている。「光学センサー」等を使わないメカ的な機構であることから、検出が安定している。「フリータイプ」では、画面の反射をセンサーで拾う「光学式」が多い。最近のフリータイプは精度が非常に高いので、きちんと調整すればほとんど誤差は無い。ただし画面外に向けてリロードした際、偶然にも隣の筐体のモニタに向いたためそっちの走査線を拾ってしまう、といったことが方式によっては起こりうる。また銃口のレンズ部分が汚れていると、精度が落ちるなどのデリケートな面もある。

照準をベストな状態に調整するには、お店にテストモードのガンアジャスト機能で正確な調整をしてもらい、かつモニターとレンズを常に清潔にしておくこと（銃口を手で塞いでセンサーをカットする人はレンズ部分をべったり触らない）。そして照準精度を維持するためにも、プレイヤーはガンタイプ・コントローラを落としたり乱暴に扱わないように注意しよう。

惜しくも！予選落ち用語

相殺【そうさい】…ガンシューに限らず、シューティングやパズルなどでも広く使われる言葉。差し引くという言葉の意味から、2つの目標をぶつけたり、くっつけたりして消すことを指す。ガンシューでは、飛んでくるミサイルや障害物を、こちらから撃って破壊することを指す。(例)「レーザーは、～不可能です」

「21世紀だ!! Are you ready?! ミルキーウェイはガンガンつっぱしるぞ!!!」

ミルキーウェイはおもいっきり御協力します。初心者大歓迎！君も基板を始めよう。気軽にTELください。詳しくお教えます。

基板を家でやるためのコントロールBOX全機種そろっています（麻雀パネルも有ります）

カプコン
ジャステス学園2 ……TEL
マーブルvsカプコン2 ……TEL
カプコンvsSNK ……TEL
ストライダー飛竜2 ……TEL
パワーストーン（ソフト） ……¥2,000
CP-IIマザー ……¥3,000
D&D（ソフト） ……¥15,000
マーヴルvsSF ソフト ……¥18,000
スーパーストIIX（ソフト） ……¥5,000
ストZERO（ソフト） ……¥2,000
ストZERO2（ソフト） ……¥2,000
ストZERO3（ソフト） ……¥18,000
D&D2（ソフト） ……¥25,000
ヴァンパイア（ソフト） ……ドラキュラ
ヴァンパイアハンター2（ソフト） ……¥5,000
ヴァンパイアセイヴァー（ソフト） ¥3,000
ポケットファイター（ソフト） ……¥10,000
1941(海外版) ……¥25,000
ガンスモーク ……¥15,000
キャプテンコマンドー ……¥14,000
スターグラディエーター ……¥8,000
ストリートファイター ……¥15,000
ストII ……¥4,000
戦場の狼II(海外版) ……¥8,000
ソンソン ……得得
チキチキボーイズ ……¥20,000
ニモ ……寝ぼけまくり
ファイナルファイト ……ハガァーッ
ブロックブロック(P無) ……¥5,000
ロストワールド(P無) ……¥35,000

ナムコ
ミスタードリラー2 ……TEL
ミスタードリラー ……TEL
鉄拳TAG ……TEL
鉄拳3 ……TEL
ソウルキャリバー ……TEL
オーダイン ……¥18,000
ドラゴンセイバー ……¥16,000
バーニングフォース ……¥15,000
ライジングフォース ……イングヴェイ
フェリオス ……シスコン
ローリングサンダー2 ……¥12,000
ギャラガ88 ……¥24,000
タンクフォース ……¥25,000
ブラストオフ ……¥18,000
ロンパールーム ……おお懐かしい
ロンパーズ ……¥23,000
クラックス(アタリ) ……¥3,000
コズモギャングザパズル ……¥5,000
子育てクイズマイエンジェル ……¥2,000
スーパーパックマン ……¥22,000
スーパーワースタ 95 ……¥1,000
スーパーワースタ 96 ……¥1,000
パック&パル ……¥18,000
ファイナルラップ2・3セット(自作PH)
フォゾン ……¥33,000
ボスコニアン ……ボコスカ
ローリングサンダー ……¥22,000
リブルラブル ……¥25,000

コナミ
イーアルカンフー ……ウーロン茶
ラプソディー ……ネオクラシカルHR
ウエディングラプソディー ……¥3,000
A-JAX ……¥28,000
エイリアンズ ……¥18,000
エスケープキッズ ……¥20,000
ガイアポリス ……¥18,000
クイズ学問のススメ ……¥1,000
餓流禍 ……¥15,000
キューブリック ……¥12,000

年末年始 お休みのお知らせ 12/30～1/3
★4日より平常通り営業します★

クライムファイターズ2 ……¥8,000
グラディウスII ……¥25,000
グラディウスIII ……¥35,000
スーパービシバシチャンプ(P無) ……¥18,000
恋のホットロック ……¥38,000
魂斗羅 ……¥12,000
沙羅曼蛇 ……¥20,000
実況パワフルプロ野球96 ……¥1,000
少林寺への道 ……¥3,000
進め対戦ぱずるだま ……¥1,000
トライゴン ……¥12,000
ハイパーオリンピック ……¥3,000
バッキーオヘア ……¥28,000
パロディウスだ ……¥5,000
パンクショット ……¥3,000
ブーヤン ……ブタ・ブタ・コブタ

セガ
ああ女神さま ……TEL
アウトトリガー ……TEL
バーチャストライカー2 ver.2000 ……TEL
バーチャストライカー2 ver.99 ……TEL
電脳戦紀バーチャロンver5.4 ……TEL
バーチャファイター3tb ……¥3,000
電脳戦紀バーチャロン(PCB) ……¥6,000
ラストブロンクス ……¥15,000
クラッチヒッター ……¥3,000
ブロクシード ……¥3,000
コットン ……綿
タイムスキャナー ……¥8,000
テトリス ……¥2,000
ライオットシティ ……¥5,000
グランドクロス(P付) ……¥3,000
コラムス ……¥2,000
コラムスII ……¥1,000
スタックコラムス ……¥1,000
チャンピオンベースボール ……¥1,000
チョップリフター ……¥5,000
ティップタップ ……¥20,000
パーフェクトビリヤード ……¥3,000
フリーキック(P無) ……¥1,000
ポトポト ……ポトポトはどうかな
ワンダーボーイ ……¥10,000
ホッパーロボ ……¥25,000

ST-V
イントロドンドン（ソフト） ……¥1,000
コラムス97（ソフト） ……¥1,000
紫炎龍（ソフト） ……¥5,000
全日本プロレス（ソフト） ……¥1,000
デカスリート ……¥1,000
バクバクアニマル ……¥1,000
ぷよぷよSUN（ソフト） ……¥2,000
まるちゃんdeグー（ソフト） ……¥3,000

タイトー
カオスヒート ……TEL
サイヴァリアリビジョン ……TEL
サイヴァリア ……TEL
F3マザー ……¥12,000
アルカノイドリターンズ（ソフト） ¥1,000
ハットトリックヒーロー95（ソフト） ¥1,000
プチカラット（ソフト） ……¥1,000

最新価格表を定期的に郵送でお届けしてます（無料!!）
一度の登録で6ヶ月、その間に何かしら購入が有るとさらに6ヶ月お届けします（無料!!）ぜひぜひ登録して新鮮なリストをゲットして下さい!!FAXをお持ちの方はリストを取り出すこともできます（無料!!）オンフック→003501→（プププ…と音がしたら）＃2870522622373*01＃＃でOK

鳴呼栄光の甲子園 ……¥3,000
キャメルトライ(P付) ……¥17,000
キャラメル ……甘くておいしい
アルカノイド ……¥1,000
イスパイアル ……¥5,000
黄金の城 ……¥25,000
影の伝説 ……¥15,000
奇々怪界 ……¥12,000
侍日本一 ……¥15,000
JUJU伝説 ……¥8,000
スカイスマッシャー ……¥5,000
ストレートフラッシュ ……¥75,000
VSホットスマッシュ(P無) ……¥5,000
ハットトリックヒーロー93 ……¥2,000
パニックロード(純正有) ……¥5,000
ピンポンキング ……¥5,000
フィールドゴール ……¥50,000
USクラシック(P無) ……¥2,000

データイースト
アクトフェンサー ……¥10,000
サイコニクスオスカー ……¥25,000
スタジアムヒーロー ……¥1,000
ダークシール ……¥12,000
タンブルポップ ……¥6,000
チャイナタウン ……¥6,000
デスブレイド ……¥6,000
デスメタル ……うおおぉぉーっ
トライアウト ……¥2,000
トリオザパンチ ……迷ゲーム
トリオザパンツ ……ブリーフ?トランクス?
ナイスオン(H付) ……¥60,000

アイレム
エアデュエル ……¥10,000
X-マルチプライ ……¥15,000
魔法警備隊ガンホーキ ……¥15,000
ギャロップ ……¥6,000
クイズF1 1・2フィニッシュ ……¥1,000
ザ・バトルロード ……¥15,000
スカイシューター ……¥35,000
大工の源さん ……べらんめえ
ドラゴンブリード ……¥10,000
ビジランテ ……¥60,000
迷宮島 ……¥5,000
メジャータイトル2 ……¥5,000
トンマ ……ま…ま…まんぼ!
ロードランナー4 帝国からの脱出 ¥28,000

ジャレコ
ロッドランド ……¥18,000
わいワイジョッキーゲートイン ……¥6,000

バンプレスト
SDガンダム ネオバトリング ……¥8,000
ウルトラ闘魂伝説 ……¥3,000
ウルトラマン ……¥3,000
仮面ライダー倶楽部 ……¥5,000
機動戦士ガンダム ……¥5,000
グンペイ ……¥10,000
ドラゴンボールZ ……おっすオラ悟空
美少女戦士セーラームーン ……おしおきよ
超時空要塞マクロス ……¥8,000
超時空要塞マクロスII ……¥8,000

テクモ
上海真的武勇 ……¥8,000
アルゴスの戦士 ……¥25,000
アルゴスの戦死 ……修行が足りん!
サボテンボンバーズ ……¥10,000
ジェミニウイング ……¥8,000
スターフォース ……¥17,000
MSG(マイケルシェンカーグループ) フライングV
STG(ストライクガンナー) ……¥5,000
タンクバスターズ ……¥5,000
デッドオアアライブ++ ……¥20,000
能力向上委員会 ……¥3,000
ボンジャック ……¥15,000
ワールドカップ90 ……¥1,000

SNK
アテナ ……女子高生
アテネ ……次回オリンピック開催
ギャングウォーズ ……¥5,000
怒(PCB) ……¥15,000
ネクストスペース ……¥5,000
バトルフィールド(P無) ……¥3,000
ファイティングサッカー(P無) ……¥1,000
名人戦 ……¥1,000
ラッソ ……¥28,000
あっそう ……何イ?

ビデオシステム
すくすく犬福 ……TEL
F1グランプリ ……¥1,000
スーパーフォーミュラ ……¥1,000
ソニックウイングス ……¥8,000
闘しんブレイザーズ ……¥10,000
ラビオレプス ……うさぎのダンス♪

テクノスジャパン
シャドーフォース ……¥8,000
ダブルドラゴン ……¥8,000
ダブルドラゴン3 ……¥5,000
ドミー(H付) ……¥12,000
ブロックアウト ……¥3,000

アトラス
ぐわんげ ……¥20,000
豪血寺一族 ……¥5,000

ライジング
疾風魔法大作戦 ……¥12,000

彩京
ガンバード ……マリオン発進
ストライカーズ1945 ……¥12,000
戦国エース ……こよりにおまかせ

カネコ
ギャルズパニック4遊（ソフト） ……¥7,000
さるかにハムぞう（ソフト） ……¥1,000
VS麻雀乙女繚乱（ソフト） ……¥6,000

ビスコ・サミー
ギルティギアX ……TEL
女流将棋教室 ……¥20,000
パチンコセクシーリアクション2…うっふーん

アースジョーカー ……¥5,000
ドリフトアウト ……¥2,000

セイブ開発
ゼロチーム ……¥17,000

東亜プラン
鮫!鮫!鮫!(2Pver) ……¥20,000
鯖!鯖!鯖! ……ひかりもの
スノーブラザーズ ……¥10,000
ドギューン!! ……おぅあ!
ナックルバッシュ ……ロックンローラー
達人王 ……¥15,000
バツグン ……¥12,000
フィグゼイト ……¥15,000

UPL
タスクフォースハリヤー ……¥6,000
タクスフォースハリャー ……おや?
アトミックロボキッド ……¥10,000

任天堂
イレブンビート（ソフト） ……¥1,000
ドンキーコングJr ……ウホウホ
ポパイ ……ほうれんそう

ダイナックス
クイズチャンネルクエスチョン ……¥1,000
クイズ365 ……¥1,000
クイズTV合衆国Q&Q ……¥1,000

サンソフト
ザ・ギネス ……¥4,000
上海III ……¥12,000

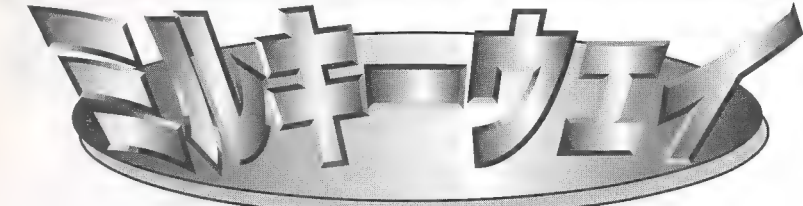
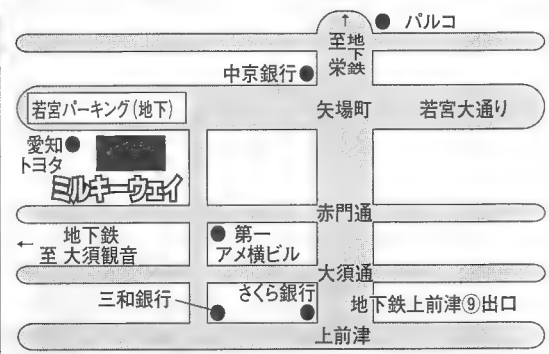
MVS
MV-1F ……¥10,000
MV-1A ……¥12,000
餓狼マークオブウルブス ……TEL
KOF 2000 ……TEL
メタルスラッグ3 ……TEL
メタルスラッグX ……TEL
KOF 99 ……TEL
風雲スーパータッグバトル ……¥6,000
その他色々ありまーす

その他
アンブッシュ ……¥5,000
エアーウルフ ……¥3,000
エキサイティングサッカー ……¥1,000
カベール(P無) ……¥3,000
がんばれゴンタ!2! ……¥6,000
キャノンダンサー ……¥10,000
グランドストライカー ……¥1,000
クレイジーコング ……¥5,000
ゴンタロードラッシュ ……¥12,000
スカイランサー ……¥8,000
マリオブラザーズ ……¥24,000
レッドUFO ……¥15,000
UFO ……マイケル・シェンカー

麻雀
麻雀パネルセット ……¥8,000
(コントロールボックス用)
ホットギミックフォーエバー ……TEL
ホットギミック デジタルサーフィン …TEL
ホットギミック快楽天 ……TEL
ジャンピューター96 ……¥20,000
麻雀カフェブレイク ……¥38,000
E雀さくら荘 ……¥15,000
セーラーウォーズ ……¥7,000
ときめき麻雀パラダイス ……¥8,000
とってもE雀 ……¥1,000
麻雀占い伝説 ……¥2,000
その他色々ありまーす

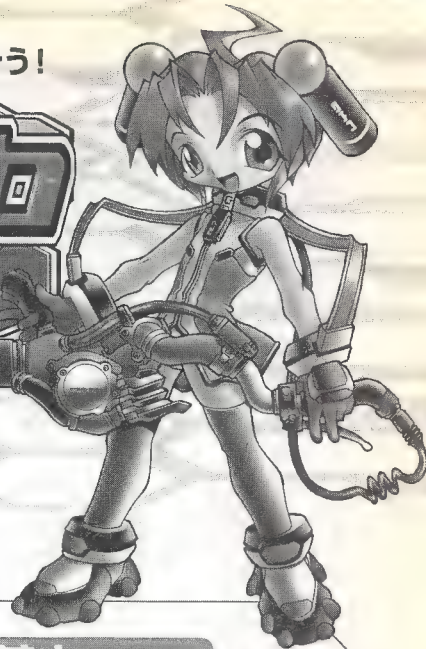
通信販売の御案内
お支払は便利な代引（ヤマトのドライバーさんに商品と引換に代金を払う）、または現金書留（郵便局より専用の封筒で送金する）・銀行振込でお願いします。なお、ご注文の際には必ず在庫を確認して下さい。

基板の買取りもガンガンやっています。まずはお電話ください。

全国通販&店頭販売（大須にあるよ！）

TEL.052-262-3295 FAX.052-262-2373
〒460-0011 名古屋市中区大須3-5-13 ハセビル2F
営業時間／10:00～20:00　毎水曜日・隔週木曜日定休（祝日営業）
振込先：あさひ銀行赤門通り支店（普）1057717（有）ミルキーウェイ
http://www.milky-way.co.jp | mail@milky-way.co.jp

地下鉄 上前津よりスキップ ……3分
地下鉄 矢場町よりうさぎ跳び ……15分
地下鉄 大須観音より2人3脚 ……10分
地下鉄 伏見よりほふく前進 ……3時間
秋葉原よりチャリンコで ……3日間！

自宅で家庭で業務用ゲーム基板を動かそう！

ゲーマー究極形態

arcader-neo 電界 アーケーダー・ネオ 接続

第12回

Text: GrayZone　Illustrated by ムドウ

『今ここに復活するベラボースイッチ』

1988年、ナムコから発売された『超絶倫人ベラボーマン』は、かの『源平討魔伝』の開発チーム「源平プロ」が手がけたアクションゲーム。それまでのナムコになかった世界観で、多くのプレイヤーを魅了した秀作だ。レトロゲームがゲームセンターに置かれることが珍しくない現在でも、「ベラボースイッチ」の希少性によって、なかなかプレイする機会がないが……。

ベラボースイッチ製作方法

概略を知る！

君は「ベラボースイッチ」を知っているだろうか？　『超絶倫人ベラボーマン』で使われていたボタンのことだ。この作品は8方向レバー＋2ボタンという一見何の変哲もない操作系を持っていたが、ボタンがちょっと変わっていた。押し方によってアクションの強弱を3段階に使い分けできるしくみになっていたのだ。

アクションを巧みに使い分けすることがゲーム性に直結していたので、作品の価値は、この特殊ボタンの存在と不可分のものだといえる。

現在、中古基板市場における本作の実情はどうかというと、流通量の少なさ、ネームバリューから80,000円前後（ベラボースイッチセット価格）の高値で推移している。

これはしょうがないとして、問題なのは肝心の「ベラボースイッチ」が欠品のケースが多いことだ。

ベラボースイッチが消耗品であるがゆえに当然の結果なのだが、ただでさえ希少な基板が本来ある形で遊べないという事態はゆゆしきことだ。

特殊な操作系を採用したゲームの宿命ではあるわけだが、中古基板市場で「ベラボースイッチ」が高額で取引されている、などということを聞き及ぶに至っては、代わりになるものはないものか、ということに思いをめぐらさざるを得ない。

コレクターのオリジナル指向ゆえの高値であれば話は別だが、これまでベラボースイッチの代わりになるスイッチの製作情報は流通していないか、非常に限られたものであったと思われる。つまり、本当に代わりがなく、足りない分だけ基板が死蔵されていたわけだ。

さて、ここからが本題だ。前号の欄外スペースにちょっと書いておいたのだが、三重県の山本さんから、なんとこのレアなベラボースイッチの製作方法に関する情報をいただくことができた。今回は、その製作方法を紹介させていただくことにしよう。製作方法は、機械工作を伴うものと、電子工作だけで済むものの2パターンある。雑感をまず述べさせていただこう。……一般的感覚からすると、どっちも簡単ではない(笑)。

しかし、根性と愛があれば製作可能のレベルではないだろうか。

これで再びベラボーマンがロケーションに置かれる可能性が出てきたということもいえるわけで、ぜひとも全国のゲームセンター関係者方々には製作していただき、ベラボーマンの魅力を今の世に再び問うていただきたい。

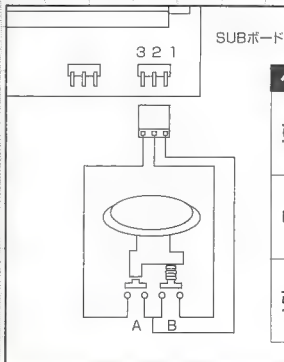
なお、ここで製作するのはベラボースイッチの代わりになるスイッチのみで、ベラボースイッチを制御するSUBボードは別に必要になる。

実際にはベラボースイッチが欠品になっていても、このサブボード自体は付属しているケースが多いので、問題になることは少ないだろう。

あくまでも、「消耗品であるベラボースイッチをどうにかする」ということが今回のテーマであるわけだ。

ベラボースイッチの基本

ベラボーマン構成図

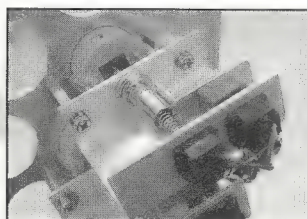
まずここでは「ベラボースイッチの基本」について紹介しておこう。ベラボースイッチとは、すなわち打ち下ろし速度感知方式のスイッチなのだ。圧力感知方式と思いがちだけどね。

ベラボースイッチの動作原理

ベラボースイッチの動作	
弱	普通にボタンを押すと、バネが効いているBがONになった後にAがONになる。
中	中位にボタンを押すとBがONになった後にAがONになるが、時間は弱と強の中間。
強	強くボタンを押すと、BがONになった直後にAがONになる(Aが先にONになってもOK)。

1つのボタンに2つのスイッチが入っていて、そのうちの一方がスプリングを介してボタンに接触する構造になっている。

従って、スイッチがONになるタイミングに差が生じる。この時間差から打ち下ろし速度を感知するというのが動作原理だ。

背面。2本のボルトでL字型のアルミ材を合体。

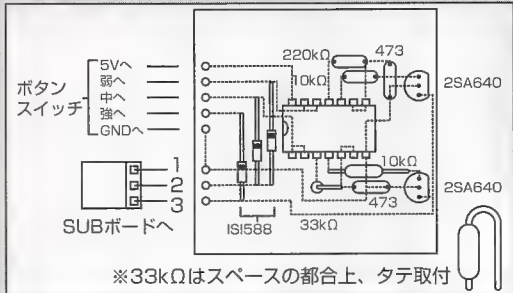
軸先がバネ受けに。ソケットレンチのような感じだ。

スイッチは、業務用のボタンから取り出したもの。

機械式ベラボースイッチ写真集

本文中の写真では不十分だったので、ここに補足写真を掲載してみたぞ。

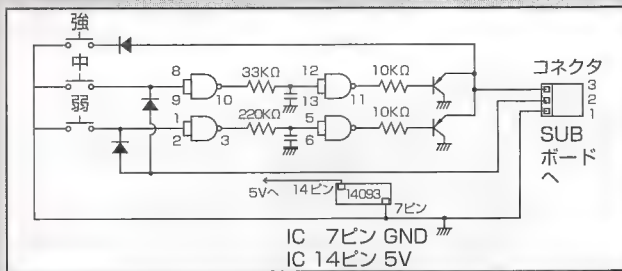
E-mailとかハガキとか募集中……みなさんはどんなふうに基板を楽しんでいますか？　知りたいことは？　基板達人紹介、なんて企画も考えています。どうぞE-mailとかください。ハガキの場合は、編集部「アーケーダー・ネオ係」でOK。E-mailは、arcader@arcadiamagazine.comでどーぞ。なんかのネタでもOKです。ていうかネタ募集中！（担当編集）

電子式レプリカ

電子式ベラボースイッチ実体図

※：これ1つでベラボースイッチ一つ分なので、2つ作る必要がある。

電子式レプリカは、ストⅡでおなじみ6ボタンコンパネを流用するという発想のものだ。
「パンチ(ジャンプ)強は、上図でコネクタの1と3を接続すると出ます。中または弱の場合は、回路に入っている抵抗(33kΩ、220kΩ)により、ボタンスイッチからの信号が少し遅れてコネクタの3番ピンに出力されます。その時間により、中または弱のパンチ(ジャンプ)が出ることになります」とのこと。

電子式ベラボースイッチレプリカ回路図

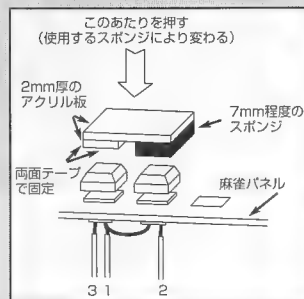
強
中
弱
8 9 10 33KΩ 12 13 11 10KΩ
1 2 3 220KΩ 5 6 4 10KΩ
コネクタ 3 2 1
SUBボードへ
5Vへ 14ピン 14093 7ピン
IC 7ピン GND
IC 14ピン 5V

本来は機械的に作り出される2つのスイッチ間の時間差を、電子的に作り出すしくみだ。

使用部品

IC	MC14093B
トランジスタ	2SA 640(※1)
ダイオード	IS1588(※2)
コンデンサ	0.047μF(473)
抵抗	10kΩ 33kΩ 220kΩ
その他	(ICソケット コネクタなど)

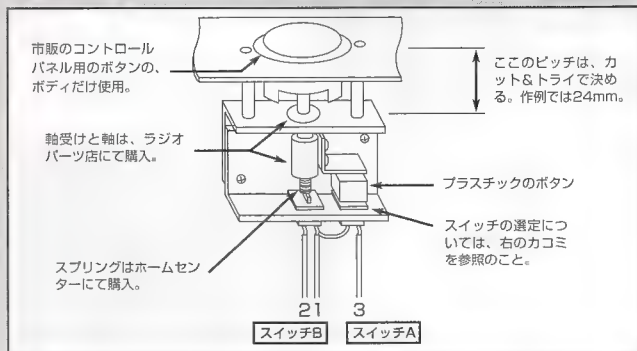
※1：2SA、2SB型ならば、ほとんどの物が使える。
※2：スイッチング用ならば、なんでも使える。

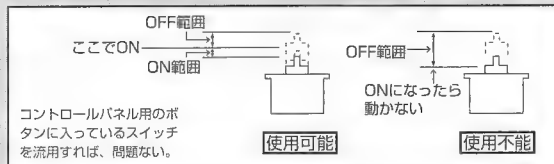
機械式試作版

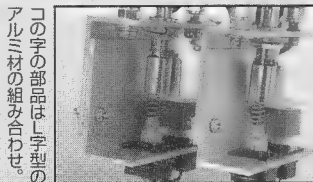
機械式試作版製作方法

麻雀パネルの隣り合った2つのボタンを、1つのベラボースイッチとして使う。2つのボタンをまたぐように切り出したアクリル板の裏側に、アクリル板と、7mm厚程度のスポンジをそれぞれのボタンに当たるように貼り付ける。アクリル板のほうは3、スポンジのほうは1につなぐ。材料入手はホームセンターかな。

とりあえず手軽に試せるのがこの試作版だ。なんとまあ簡単なツクリであろうか。しかし、作り方によっては、それなりの頻度であれば実用にも耐えられるのではないかと思う。
ただし、山本さんによると「まあ、これでプレイするのは少々つらい。すぐ壊れそうだし」とのことなので、操作性、耐久性に少々難があるようだ。

機械式レプリカ

機械式ベラボースイッチレプリカ模式図

ゲームセンターでの使用も考慮された強度を持つ機械式レプリカ。ほぼオリジナルと同じ動作をする。しかし見ての通り、材料の調達から調整まで一筋縄ではいかないものがある。
また、組み立てた後には調整の作業が待っている。
「上図のスイッチBがタイミングスイッチで、弱・中・強の判定をします。スイッチAは出力実行を行ないます。判定は弱が20〜63、中が10〜19、強が0〜9というようになっていると思われます。たたく強さに応じて、上のように表示されるまで何度も調整してください。なお、スイッチAの入力表示は画面内で0もしくは1と表示されます。弱い場合、強い場合の両方で1が表示されるよう調整してください」
とのことだ。これらのテストは、『ベラボーマン』のテストモードで行なう。

スイッチの選定について

使用するスイッチは、ONになってからも少しストロークがあるものでなくてはいけない。ONになると同時に底づきしてしまうタイプは、タイミング調整が非常に難しくなる。

コの字の部品はL字型のアルミ材の組み合わせ。

表から見ると、普通のボタンのよう。

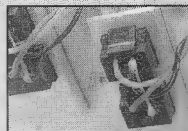
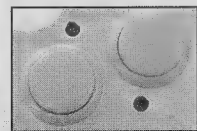
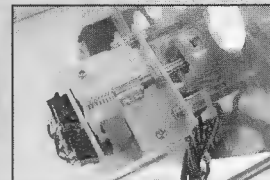
スイッチ下部の配線のようす。

バネ外径はφ5。軸外径と軸受け内径はφ6。

ネタくれー！……みなさんお便りありがとう、ていうか今月は全然きやがらねえ。今号は、ニーズ的にはいまいちわからねど、基板を持っている人、また、ベラボーマンを店に置こうと思っている方などには興味深い情報をご紹介させていただいた。機械式に関しては実践的な情報ではないけれど、作る人はがんばってほしい。情報提供の山本さん、ありがとう！

HARDWARE MUSEUM

~想い出のゲーム基板たち~

ゲームごとにゲーム基板を作り下ろしすることが多かったアーケードゲーム。ゆえに、そのハードウェアの種類は膨大な量にのぼります。このコーナーでは、深い味わいを醸すゲーム基板を、博物学的に取り上げていきます。

1980年／昭和55年

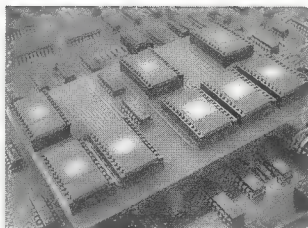
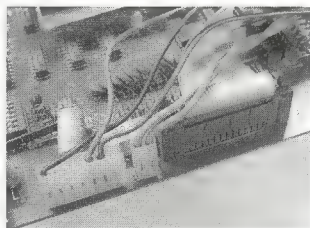
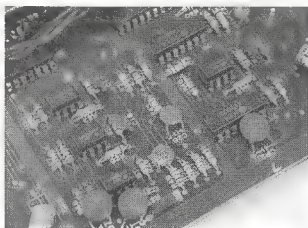
日本物産株式会社

ムーンクレスタ／MOON CRESTA

●開発元　日本物産株式会社　●ジャンル　シューティング
●発売元　日本物産株式会社　●操作系　2方向レバー1ボタン

システムボード	専用基板
CPU	Z80×1
サウンド構成	カスタムチップ
表示色数	カラー
スペック	専用ハーネス・1枚基板+5V+12使用

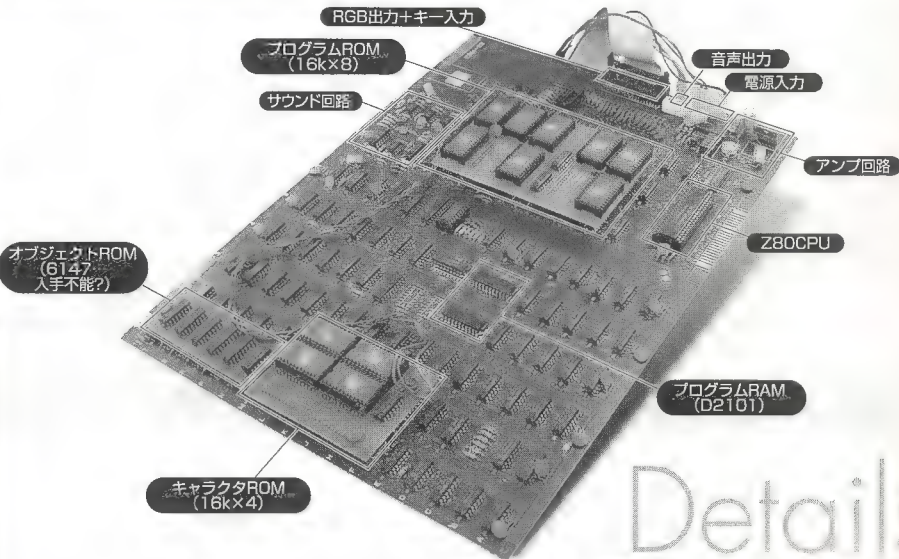
ありがた迷惑なドッキングぜよ！（土佐弁）

Text:袴田直樹
hakamata@pc.highway.ne.jp

容量が小さいと、このようにROMボード化することもある。

エッジコネクタではなくこのような形状。

並んでいる抵抗値の値によって音色や音階を作っている。

用語解説

故障頻発のRAM：良く故障するのがRAM。修理のために秋葉を駆けずり回っても10個も集まらなかった。しかも一つ¥300。これがもう5年も前の話だから、今となっては入手不能かもね。

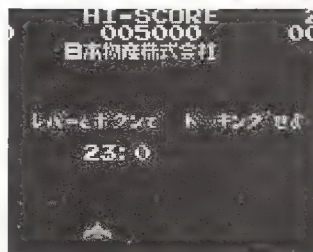
アトミックパイル：アトミックパイルとは、5種類の敵キャラの名称の一つ。それぞれ、コールドアイ、フォーディ、ファイターフライ、メテオ、アトミックパイル。メテオに安全地帯があったけれど、当時「安地」なんて言葉はまだ使われてなかった。

2号機：1号機は単発ショット。2号機、3号機が2発同時発射の強力なショットを発射できたが、3号機はどうにも大きく、敵の体当たりのかっこうの的になってしまう。ゆえに、もっとも使い勝手がいいのは2号機なのだ。しかし、ドッキングで失われることが多い「はかない」存在、それが2号機のもう一つの側面だ。

Details

HARDWARECHECK

写真はコピー基板なのですが、オリジナルも同じようにコネクタが一般的なエッジコネクタではなく、電源、音声、その他がそれぞれ別の部分から出ています。

サウンド部はタイマーIC・555で構成されています。ここの抵抗値の個体差により、基板によって微妙に音程が違っていることがあります。また音抜けなどの故障は、抵抗の折れが原因ということもあるので、心当たりのある人は調べてみてください。

ヘンなフォント？　の日本語フォント。8ドット角だから仕方ないかも。

君は知っているか？

クレイジークライマーと共に、ニチブツの名を世に知らしめた超ヒット作であります。内容をして「ギャラクシアンの亜流」といってしまうとミもフタもないでしょうか。ニチブツには『ムーン〜』いうタイトルが多く、内容もギャラクシアンの亜流ばかりと斬り捨てるのはたやすいですが、本作の「1、2、3号機を合体させることによりパワーアップする」というアイデアは、当時のシューティングにはなかったものと記憶しています。パワーアップ場面ではヘンなフォントで「ドッキングせよ」と指示が出るのですが、その時の慣性効きまくりの操作は、まだ慣性の意味さえ知らない我々小学生ゲーマーを翻弄したものでした。ドッキングに失敗すると機を失ってしまうため上に逃げたり、失敗しないように祈っても、いつも2号機を失ってしまい、1+3号機というヘンなフォーメーションで必死にアトミックパイルを避けたりとか。亜流ながらも独自要素満載で、名作といえる作品です。

ギャラクシアンライクなゲームはたくさん存在するが……。

ムーンクレスタといえば、敵のなめらかなアニメーションが印象的。この当時の基板にはスプライトの回転機能なんてないから、すべて手打ち。角度違いのパターンをたくさん用意して、トリッキーな動きを実現していた。この点においても、本家ギャラクシアンを凌駕しているのだが、なめらかに嫌らしい軌道で攻撃してくる敵が憎くてたまらなかった。（■集）

無作為に集計！　無謀に発表！

第12回テーマ　楽シュー

簡単なゲームってのはあまり印象に残らんもんですが、それが顕著になってあまりにも超楽なゲームになると、それはそれで非常に強いインパクトを残したりします。今回はそういったブツを集めてみました。

C・LAN presents

栄枯盛衰！　筆者が選ぶ　楽シュー十傑　TOP10

順位	タイトル	メーカー
1位	アルバレスタ	セタ
2位	1943改	カプコン
3位	原始島2	夢工房
4位	スカイスマッシャー	日本システム
5位	サンダークロス	コナミ
6位	エリア88	カプコン
7位	ファンタジーゾーン	セガ
8位	ライフフォース	コナミ
9位	サイドアーム	カプコン
10位	アウトゾーン	東亜プラン

勢いに任せる喜び

いや〜。早いものでアルカディア創刊からもう1年経つんですね。って編集後記とかでみんな同じようなコト書いてるんだろうな、きっと。

さて、微妙に前々回とかぶっている今回のテーマは「楽シュー」。楽なシューティングです。多くのゲームは先に進むために経験が必要ですが、過去資産だけでどうにかなっちゃうゲームも結構あるんですよね。シューティングは基本ルールが単純な（ものが多い）だけに、この傾向が顕著です。初プレイクリア者の例が多いものほど順位は高くなってます。2周目以降もあるゲームは、1周目のクリア難度を前提に設定してます。

安定のカプコン&コナミ　10位〜4位

10位は東亜プランのアウトゾーン。任意スクロールの縦シューで、ボンバーもぐっちゃりたまり、当時の東亜にしては非常に易しめ。ただ、落ちて死ぬのでそこだけ注意。ヴィマナも易しめですね。

9位はカプコンのサイドアーム。基本3ウェイでガリガリ進めます。A級な人は初プレイクリアが普通っぺ〜ゲームでした。個人的にはそこまで楽と思わないので（復活時の無敵短いし）順位やや下降。

8位はコナミのライフフォース。基本が沙羅曼蛇なので、その知識があれば1周はすぐです。こういうパターンの楽ゲーって実は多いですね。

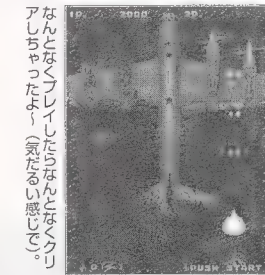
7位。ファンタジーゾーン。「初プレイ」という観点からは妥当ではないですが、そこそこ覚えてそこそこ弾避けできれば1周は楽。まだけっこう残っているので、これからシューティングを始めたい人にもオススメのゲームです。

次、6位はカプコンのエリア88。わりとよく顔を出す常連ですね。それでもいつも上位に行けないのは、ゲームとしてしっかりできているからでしょう。7面後半、中型機の体当たりにだけ注意。ほぼ続編にあたるU・Sネイビーもまあ同様のゲームです。

3面でユニコーンを狙う（木を全部撃つ）ときは機雷で自滅しやすい。注意。

5位も「弱ボス」の回と重なるコナミのサンクロスです。エリア88と入賞の理由、位置付けがほとんど同じなのでコメントは省きます。

4位に入ってきたのはスカイスマッシャーという縦シューです。日本システムというあまり耳慣れないメーカーですが、オメガとかフリーキックとか何作か作っています。……ますますわからないかもしれませんね。ゲームのほうは、ごく普通のショットにボンバーという縦シューです。間断なく単調な展開は初プレイで「気づいたら2周目だった」といった現象が起きます。万一見つけたらやってみよう。

カプコンをしのいでセタがトップに！

3位は夢工房の原始島2。弱ボスのときにやはり上位に来た強者です。ボスだけでなく道中も限りない易しさでプレイヤーを包み込んでくれます。でもパルスター&ブレイジングスターの路線のほうがよかったなあ、僕ぁ。

2位にきたのはカプコンの1943改。基本は1943のアップグレードバージョンですが、大幅に変更された弾消し武器の「ショットガン」があまりにも強力になり、これを基本に全面進めちまいます。しかも大和の主砲の弾も消せるとあって、唯一の難所が消えてしまいました。応用が利きやすい続編は順位を低めに付けることにしてますが、それでもあわやトップという凄まじさ。改から始めても特に問題はないでしょう。

そして今回1位となった初登場、セタのアルバレスタ。内容はまあ、ありがちな縦シューで、感覚的には処理落ちの厳しいスカイスマッシャー、といったところ。処理落ちと単調さの相乗効果で、恐るべき楽シューに仕上がっています。今後も同社の活躍に期待。

なんとなくプレイしたらなんとなくクリアしちゃったよ〜（気だるい感じで）。

スラング工房　〜ありがち空目ミニッツ〜

その節はどうも。話が脱線していくうちに、いつしか本来の「空目」とはあまり関係のない内容になっていたということを嘆いて前回が終わったわけです。

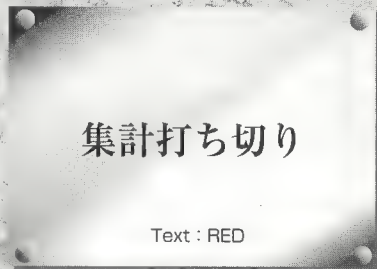
さて本題です。今回からは初心に帰って、本来のテーマである空目の実例を紹介していきたいと思います。

数ある空目の中でもっとも多いのは、単語の読み違いでしょう。特にカタカナ。例えばアフターバーナーなどの「ロールシザース」を「ロールシーザース」と呼んでいた、自分のパートナーでもある某連載通信担当がいます。「ジーザス」という単語が存在することもあり、「シザース」を「ジーザス」と読み違えてしまったのでしょうよ、ええ。

他にコンシューマのゲームになりますが「ウンジャマラミー」を「ウンジャラマミー」という、ミイラ男がぐっちゃら〜、という語感たっぷりに呼んだ人もいます。つーか恥ずかしながらそれ俺です。

また、ギルティのジョニーの必殺技「バッカスサイ」を発売後しばらく経つまで「バッサスカイ」と信じて疑わなかった某ジョニー担当者のエピソードもあります。バッサバッサと空（スカイ）を羽ばたく感じが思い浮かびます。ちょいと違う気はしますが意味的にはなんとなく通るし、単語の切り方を間違ってしまったんでしょうなぁ。

ゲー事典　当コーナーではみなさんのおかしはずかし「空目」を広く募集いたします。そのときのエピソード（声高らかに叫んで周りの失笑を買い、それ以来あだ名が○○になった、など）もあれば追記してもらえると嬉しく思います。宛先は(株)エンターブレイン　アルカディア編集部「スラング工房」係かe-mail：post@arcadiamagazine.comまで。多数の応募待ってます。

OLD GAME MUSEUM

集計打ち切り

Text：RED

カウンターストップ、限界点達成、無敵発覚、永久パターン…。
ハイスコア集計打ち切りにまつわる、天国と地獄。

執念の終着点／スコアラーを翻弄する異常現象

「集計打ち切り」。マイナスイメージがつきまとうこの事態の裏側には、常に様々なドラマや異常現象が存在する。

ここで言う「集計」とは、かつてのゲーメストやベーマガ時代から、現在のアルカディアに受け継がれている「ハイスコア集計」のこと。ある者はそのゲームを極めた結果として戦いに終止符を打ち、栄光を勝ち取る。しかし、自らの研究や努力が、図らずもそのゲームを「集計打ち切り」に追い込んでしまうことも……。

カンストの栄誉

「集計打ち切り」の原因は様々だが、最も健全(?)なのは、ループゲームのカウンターストップが達成された場合であろう。

「ゼビウス(82年／ナムコ)」以降、1000万点というスコアが特別な意味を持ち、多くのループ制シューティングゲームは、1000万点をゴールとして遊ばれてきた。ハイスコア集計という側面からこういったループゲームを見たときの大きな特徴は、1000万点という定められたゴールへ、いかに早くたどり着くかの勝負だという点にある。

最高の栄誉は「1000万点の一番乗り」であり、その座につける者はただ一人のみ。ある意味、これ以上ないかたちで「勝ち逃げ」して、そのゲームの集計の歴史に幕を引くことができるのだ。もちろん、難しいゲームほどそのステイタスが高く評価されることは言うまでもない。近年では、「達人王(92年／東亜プラン)」や「グラディウスⅣ(99年／コナミ)」といった、超難度タイトルの1000万点達成がコアなマニアの話題となった。

ループゲームではなく、クリア時のスコア稼ぎ勝負となるタイプ(現在はこちらが主流)でも、カンストしたり、明らかな理論限界スコアが存在するゲームの場合は同じような状況となる。ただし、ちょっと稼いだだけで簡単にカンストしてしまうようなゲームはカリスマ性が低く、残念ながら賞賛の対象たり得ないケースがほとんどである。

「戦場の狼Ⅱ(90年／カプコン)」は、ゲーム自体は面白いのに、あっけなくカンストしてしまったゲームの代表。このゲームはスコア表示に100万点の桁がないため、999,900点が表示可能な最高得点。ゲーム全体の配点、点効率に対してヒト桁不足しており、全国×名の皆様が瞬時にカンストして集計打ち切りとなった。

当然、こういったゲームではスコアラーは盛り上がれないわけで、ハイスコアの歴史の中では、ほとんど名を残さずに忘れ去られることになってしまうのだ。

「ぐわんげ(99年／アトラス／ケイブ)」のように、上級者ががんばって稼ぐとなんとかカンスト可能、というようなケースはそれなりのステイタスがあるが、稼ぎが熱いゲームは、カンストしないで長期間に渡ってスコアバトルが展開されるのが本来のあるべき姿であろう。事実、ゲームの出来さえ良ければ、複数のスコアラーに愛され、年単位で記録更新合戦が続くことも珍しくはないのだから。

●主なオールドゲーム／ワイバーンF-0、ジャイラス、ディフェンダー、マグマックス、リブルラブル、ミュータントナイト、ブラッディウルフ、etc.（半月に1度コーナーの入れ替えをします）
【ゲームスタジオキューブ】
〒166-0003　東京都杉並区高円寺南4-26-12　B1F
TEL／03-3315-4448
アクセス方法／JR中央総武線「高円寺」駅より徒歩30分

●主なオールドゲーム／アルゴスの戦士、イメージファイト、空手道、奇々怪界、クォース、ゲイングランド、最後の忍道、グラディウスⅡ、ソロモンの鍵、戦いの挽歌、他多数
【ゲームセンターリンリン】
〒360-0846　埼玉県熊谷市拾六間725-1
TEL／048-533-3054
アクセス方法／JR高崎線「籠原」駅より徒歩10分（駐車場20台あり）

●主なレゲータイトル／R-TYPE、ブラッドブラザーズ、ワンダーボーイモンスターランド、大魔界村、ファイナルファイト、スペランカー、アルゴスの戦士
【トライアミューズメントタワー】
〒101-0021　東京都千代田区外神田4-3-10
TEL ／03-5295-2345
アクセス方法／JR秋葉原駅より徒歩5分

●主なオールドゲーム／リクエストによる
【K・CAT　加古川】
〒675-0027　兵庫県加古川市尾上町今福71
TEL／0794-53-6011
アクセス方法／山陽電鉄「尾上の松」駅より北東へ徒歩15分／JR「加古川」駅より南へ徒歩30分

●主なオールドゲーム／アフターバーナーⅡ、天地を喰らうⅡ、キャプテンコマンドー、源平討魔伝、ドラゴンスピリット、タンクフォース、スラップファイト
【W.O.クイーンズ】
愛知県豊橋市瀬崎町24-1
TEL／0532-48-8278
アクセス方法／JR豊橋駅より徒歩30分

●主なオールドゲーム／最後の忍道、エレベーターアクション、ギャラガ'88、グラディウスⅡ、コラムス、沙羅曼蛇、スターフォース、ドルアーガの塔、雷電、ファイナルファイト、天地を喰らうⅡ etc.
【プラネット　ギオ】
東京都荻窪5-30-16 MTCビル1F
TEL／03-3220-3402
アクセス方法／JR総武線、荻窪駅南口より徒歩1分20秒

●主なオールドゲーム／ワルキューレの伝説、スプラッターハウス、魔界村、ブラックドラゴン、忍者君阿修羅の章、アクトフェンサー、天聖龍、ドラゴンブリード、グラディウスⅡ、スラップファイト etc.
【モンキーハウス本館】
〒810-0044　福岡県福岡市中央区六本松2-6-7
TEL ／092-731-0052
アクセス方法／西鉄バス六本松停留所より徒歩0～1分

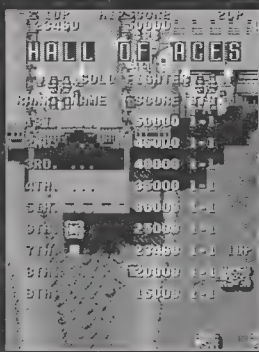
●主なオールドゲーム／イメージファイト、スーパーバレー'91

カウンターストップについて

カウンターストップ(略してカンスト)とは、厳密にはスコア表示が上限で止まってしまい、それ以上ゲームを続行して得点しても、スコアが動かない状態を指す。

本文中にあるような、俗に言うところの1000万点ゲームも、必ずしも1000万点で「カウンターストップ」するわけではないので注意してほしい。1000万点を達成すると「カウンター振り切り」でスコアが0に戻るタイプもあれば、「雷電」のように、普通に1000万の桁が存在するものもある。正確にはこれらのゲームの1000万点は「カウンターストップ」ではないのだ。「雷電」の場合は1000万点で集計が打ち切られたが、このゲームのカンストは99,999,990点ということになる。逆にもっと低い点数でカンストするゲームも当然ある。本文に出てくる「戦場の狼Ⅱ」などは、100万点の桁がないために、999,900点でカンストしてしまったのだ。最近では「ミスタードリラー」が999,999点で、「マーズマトリクス」が999,999,999,990点でカンストしてしまい、ハイスコア機種としては短命に終わっている。

ゲー事典　おことわり：今回取り上げているような、不当にプレイ時間を延長したり、基板に負荷をかけるようなものなどを始め、いかなる永久パターン、無敵、バグ技の実行方法に関する質問は、一切お答えすることはできません。もちろん、各メーカーに問い合わせても、教えてくれることはありません。重々ご了承のうえ、レゲーライフをお楽しみください。

画一的な1000万点打ち切りの弊害

ゼビウス以降の1000万点打ち切り集計は、大部分のゲームで適切な打ち切り基準であったことは多くのプレイヤーが認めるところだろう。しかし、タイトルによっては、1000万点で集計されることによって、よりハイレベルな面白さを削がれてしまったケースもあったように思う。「ゼロウイング」は残機潰しによって1000万点が達成されて集計打ち切りとなっているが、これがこのタイトルにふさわしいハイスコアの終焉だったのかは、大いに疑問を感じるところ。「雷電」のように、1000万点達成とエンドレスプレイの間に大きな隔たりが存在するタイトルについても問題を感じる。こういったタイトルの場合1000万点達成は単なる通過点であり、その先に更に超マニアックな世界が存在したのではないだろうか？ 1000万点で集計が打ち切られるのなら、その1000万点はそのゲームを完全に極めた証であることが理想だと思うのだが……集計基準の設定は、本当に難しい。

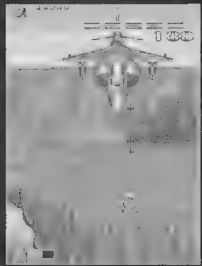
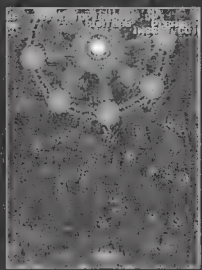
イケてる1000万点ループゲーム代表

達人王：ループゲームの1000万点と言ってもその価値はピンキリだが、このゲームは最高にピンな部類に入るだろう。こういう壮大なロマンを感じさせてくれるゲームも最近は少ないね。ループゲーム自体が絶滅寸前であることも考えると、グラⅣのカンスト未達成部門はかなり貴重だね。

脱力系カンストゲーム代表

戦場の狼Ⅱ：とあるマニア君の叫び。「ええ、結構やりこみましたよ発売当初から。ボムが点数になるからケチりまくってパターン作ってたら、初クリアでカンストしちゃいました。簡単すぎるっつ〜の。」100万点の桁さえあれば、稼ぎが熱いゲームになった可能性もあったのにね。

バグ稼ぎ盛り上がり系代表

ロボコップ：バグによる稼ぎは、見つけたとき妙に嬉しいのが特徴だが、行きすぎたものになると集計打ち切りの運命が……。

首の皮一枚でセーフ代表

バトルガレッガ：永パをやると、無茶苦茶にランクが上がってしまうため、ブラックハート直前の護衛が出っぱなしになってしまいクリア不可能に。「相当いろいろやったけど、クリアできませんよ」by京城。ちなみに、スコアランキング画面によるスコア確認がこれほどアテになるゲームは少ない。他メーカーも見習ってほしいところだ。

バッドエンド

ループゲームのカンストによる「集計打ち切り」は、ハッピーエンドと言ってもよいが、これ以外の理由で「集計打ち切り」になるのは、たいていろくでもない異常現象が発覚して、競技性が著しく損なわれた場合ということになる。

最もありがちなのは、「永久パターン」略して「永パ」と言われるプレイ方法が発覚した場合。「永パ」というのは、特定のエリアで特定の行動を繰り返すことによって、永久的なプレイが可能になってしまうパターンのことで、単純作業的な簡単な動作によるものであることが多い。スコア集計ができなくなるばかりか、オペレーターに損害を与える可能性もあり、最悪な現象の一つである。

「永パ」といっても、スコアが入る要素がない場合もあり、スコア集計ルール的には、これはなんとかセーフ。しかし、たとえ1時間に100点のペースでも、スコアが入る要素があったらアウトになってしまうのだ。

スコアが入る要素がある「永パ」が発覚した場合は基本的にアウトなのだが、例外的なケースも僅かながら存在する。「バトルガレッガ」「蒼穹紅蓮隊」（共に96年エイティング／ライジング）の2作品は「永パ」自体は存在するものの「永パ」を実行してしまうとそれより先の場面に進むことができなくなり、クリア不可能な状況になってしまうため、辛うじて「集計打ち切り」にならずに済んだという、珍しくもきわどいケースだった。「蒼穹紅蓮隊」にいたっては死ぬこともできなくなるため、電源を落とすしかなくなる、というオチまでついている。

「永パ」ではなく、「バグ」によってスコアが稼げる場面があるようなゲームも「集計打ち切り」の対象になってしまう場合がある。

ただし、これにも例外はあり、明らかにバグによる加点現象であっても、それが永久的なものでなく、法則性を持って存在しているものならばセーフ。競技性は損なわれないため、集計は続行される。

競技性が損なわれないどころか、バグによる加点現象が稼ぎを面白くし、ゲームを盛り上げる場合すらある。「ロボコップ」（89年／データイースト）は代表的なバグ稼ぎゲームで、画面外のドラム缶などをコブラ砲で撃ち込むことにより、法外な撃ち込み点が得られるという変な稼ぎで盛り上がった。

極めて珍しいが、自機が無敵状態になるバグによって「集計打ち切り」になってしまったケースも存在する。「グラディウスⅢ」（89年／コナミ）「ダライアス外伝」（94年／タイトー）の2作品は、スコアラーの注目度も非常に高い話題作であったにもかかわらず無敵技が発覚してしまい、惜しまれつつ集計が打ち切られた。

ハイスコアの世界においてはもちろん、オペレーターにも迷惑がられる「永パ」だが、興味深い現象が多いこともまた事実。

次回は永久パターンや、それにまつわるゲームシステムなどについて掘り下げてみよう。

オールドゲーム設置店舗募集

「オールドゲームミュージアム」ではオールドゲームコーナーを設置している店舗を応援します。掲載希望の店舗さまは店舗名・連絡先（TEL、FAX、E-Mail）・店長名・担当者名・現在設置しているオールドゲームの数およびゲームタイトルを官製ハガキに明記して下記の宛先に郵送ください。

オールドゲーム　タレコミ募集

僕の知っているあそこにはこんなゲームがあるんだぜ——といった具合に、店舗にあるオールドゲームのタイトルとその店舗を教えて下さい。マニアゲーム大歓迎！ 官製ハガキにゲームタイトルとアクセス方法（右の店舗紹介に書いてあるような感じで）、そして店舗周辺のMAPを描いて送って下さい。

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
（株）エンターブレイン　アルカディア編集部
オールドゲームミュージアム　係　まで

OLDGAMEのあるお店

【天野ゲーム博物館】
〒445-0856　愛知県西尾市高砂町41番地
TEL／0563-56-2670
アクセス方法／名鉄西尾線「西尾」駅より徒歩5分
（身分証明書が必要です。保険証の場合は顔写真を忘れずに）
●主なオールドゲーム／80年代のゲームが常時50台以上設置。リクエストも可能。

【大久保アルファステーション】
〒169-0073　東京都新宿区百人町2-17-2アルファビル
TEL　03-5330-8595
アクセス方法／JR山手線新大久保より徒歩1分、JR総武線大久保駅より徒歩1分
●主なオールドゲーム／究極タイガー、ワンダーボーイ、ネビュラスレイ、ヴィマナ、ハイパーデュエル、バブルボブル、グリーンベレー、ストリートファイターザムービー、etc.

【ゲーマーズ・パシュト】
愛知県名古屋市中区大須3-31-16近藤ビル3F
TEL／052-261-8460
アクセス方法／地下鉄、名城線もしくは鶴舞線「上前津駅」9番出口より北へ徒歩1分

悲しい思いで：しかし、グラⅢとダラ外の無敵は、当時本当にショッキングだった。筆者は出遅れていたグラⅢCタイプでやっと2-10までいき、そろそろ行けるべ？ と思った瞬間に無敵発覚……。本誌ライターの京城はダラ外Z'コースでライバルのスコアを抜き返した時点で終了……。

ジャンク新聞

第12号
平成12年12月27日発行
担当：はまー

前号の隣のページのおかげで、サンダーフォースVI（仮）の曲をゲットできて大満足。アーケードで出てくれないかなぁ……。

combo BBS 連続技掲示板

久々に『エイリアンvsプレデター』をプレイしたら、これのコンボ（？）がまたおもしろい。『スパイカーズバトル』もこのぐらいできること希望。

マーヴル VS. カプコン 2：サイロック、ハルク、サノス（α）

●ジャンプ↑+強Ⓚ→（Vアシスト・サノス→）強サイブレイドスピン→（Vアシストヒット→）着地後ダッシュ→｛弱Ⓟ→弱Ⓚ→中Ⓟ→中Ⓚ→しゃがみ強Ⓟ｝→エリアル｛弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ→↑+強Ⓚ（2ヒット）｝→2段ジャンプ｛弱Ⓟ→中Ⓟ→中Ⓚ｝→弱サイブレイドスピン（追加入力弱→強）→胡蝶隠れ→（ディレイド）ガンマクラッシュ

一見普通ですが、「中段スタート」「途中で1ゲージ溜まる」「ガンマクラッシュが激減りの当たり方をする」というコンボです。普通のキャラなら試合開始直後に死ねます。（石川県　g.xさん）

日米決戦では唯一日本勢の負け越しだった『M VS. C2』ですが、まだまだイケるはず！　Vアシストとの相性次第で、意外なキャラが意外な能力を見せてくれる可能性は十分にあります。

ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000：キム

●しゃがみB×2（STクラーク発動）→しゃがみA→→+A（1段目）→弱飛翔脚（空振り）→STクラーク（つかみ）→（バックジャンプしてカウンターモード発動後）鳳凰飛天脚→強飛翔脚（スーパーキャンセル）→空中鳳凰脚　※ST=ストライカー

自分が画面端〜中央までなら決まるコンボ。2発目のしゃがみBはBC同時押しで。それほど難しくないわりに、見た目はかなりカッコいいです（笑）。（千葉県　ダルマさん）

セスやジョーのおかげで影が薄くなってしまったものの、つかみ系のキャラもなかなかロマンに溢れてます。つかんでしまえばアドリブ要らずなのがポイントなのか、クラーク、山崎、マキシマあたりはわりと愛用してる人が多いですね。

ギルティギア ゼクス：アクセル

●→+P→近距離立ちS（ジャンプキャンセル）→アクセルボンバー（ロマンキャンセル）→空中ダッシュHS→アクセルボンバー→鎌閃撃→ダッシュ足払い→S弁天刈り

対空で狙ってみたい連続技。鎌閃撃は空中でヒットさせています。ダウン追い打ちになってしまうと足払い以降は入りません。なお、空中ダッシュで長い距離を移動するため、2回目のアクセルボンバー後に、画面端限定の近距離立ちS→低空アクセルボンバー×nを狙いやすいのもポイント。（埼玉県　K.Sさん）

アクセルボンバー絡みのコンボを鎌閃撃で締めるのが微妙に新しい気がしますが、どうでしょう？　前半部分ですが、ロマンキャンセル＆空中ダッシュのタイミングを相手キャラごとに微調整する必要はあるものの、慣れればかなり実戦向きのはず。

基板の裏側 Reverse side of PCB

029 ブレイク失敗
ギルティギア ゼクス

ヴェノムを使用して、低い位置へ飛ばしたボールに、1発目を当てるように低空でレッドヘイルを出すと、極端にスピードの遅いボールが放射状に飛んでいくようになる（攻撃判定アリ、一定時間経過すると消える）。
（東京都　k-r-さん）

は：生成したボールをダッシュしゃがみPで打ち出し、前方ジャンプ直後にレッドヘイルを出す方法が簡単。それなりに使えるような気はするものの、結局ダークエンジェルを出したほうがいいというオチのようで……。ちなみに、通常は生成して打ち出した球にほかの球を当てても弾き合いません。

030 消える魔球？
ギルティギア ゼクス

ヴェノムでHSカーカスライドを撃ったあと、すぐスティンガーエイムを撃つ。この時ボタンを押しっぱなしにしておくと、ボールは2つとも飛んでいってるのに、ヴェノムは「ためポーズ」のままになる（その後ボタンを離してもなにも出ない）。
（大阪府　中嶋道太郎さん）

は：もうひとつヴェノム。こちらはちょっとギャグネタで。っていうか別に球は消えてないし（笑）。もちろん、実際の対戦ではスキを作るだけです。

031 真・ガード不能
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000

麟を使用し、ゲージがない状態で飛賊奥義 影向（超必殺技の移動投げ）をキャンセル（空キャンセル）で出そうとすると、そのあと麟の通常技すべてがガード不能になる。この状態は麟が攻撃をくらうor相手をダウンさせるor必殺技（超必殺技）を出すと解除される。
（千葉県　makotoさん）

は：ガード不能しゃがみBが話題となった麟に、さらなる武器が発覚。開始直後にいきなり仕込めるのはヤバいかも……といっても、こればかり執拗に狙ってくる相手なら、ストライカーで簡単に返り討ちですが。

こんぼ昔話 ～はっきりしないコンボの巻～

ガードできるはずなのにヒット表示がつながったり、逆にヒット表示が途切れてるのになぜかガードできなかったり……。最近は白黒ハッキリしている傾向にあるコンボシステムだが、こういったアバウトな現象が存在するゲームも。

●コンボではないのにヒット数表示がつながってしまう

これが確認されたのは、おそらく『リアルバウト餓狼伝説』が最初。ダック・キングのダンシングダイブなど、相手がダウンしない吹き飛びになる技を決めたあと、着地に技を重ねておくと、ヒットした場合にヒット数表示がつながってしまうというものだった。この手の『復帰した瞬間に技を重ねておくとヒット数継続』現象は、『サムライスピリッツ天草降臨』や『ジョジョの奇妙な冒険』にも見られ、とくに後者はダメージ補正まで引き継がれるため、ダメージが雀の涙になってしまう状況もあった。

●ヒット表示はつながってないが事実上コンボ

前記のケースとは逆に、演出などの関係でヒット表示は切れてしまうが、実際には回避不可能というものもある。代表的なのが『K.O.F.』シリーズの「通常技キャンセルコマンド投げ」。とくに'96以降はヒット数表示が付いたため、かえって混乱してしまったプレイヤーもいた。それに加え、'99では庵の弱攻撃キャンセル屑風（回避できないが投げられる前に動くことはできる）やレオナのハートアタック（イヤリング爆弾を付けられている間はガード不能）など、特殊な例も……。

●回避行動を取ることは可能だが、結局くらってしまう

『鉄拳3』が代表的。このゲームでは、空中コンボをくらって地上に落ちる直前に受け身を取れるが、その動作中に一瞬やられ判定があり、受け身を取らなかった場合を想定して出された技が、結局ヒットしてしまうことがあった。ちなみに3D系のゲームでは、『バーチャファイター3(tb)』のアンジュレーションや『ソウルキャリバー』の落下方向の任意補正など、高威力（多段数）の空中コンボを狙おうとすると条件が厳しくなることが多く、確定コンボを探そうとすると思いのほか苦労する。

情報求ム！
●連続技掲示板……ちょっとヒネリの効いた魅惑のコンボがメイン。実戦向きか否かは関係ナシ！　旬のタイトルに限らず、埋もれてしまったマイナータイトルなどでも激募集中。
●基板の裏側……普通のプレイとは異なる、「？」な現象を募集。偶発的に起こってしまう特殊現象（バ○とも言う……）が中心だ。　※メール投稿はjunk@arcadiamagazine.comまで。

生粋の生涯ゲーマーが語る、ゲーム世代のカタストロフィ

12

Roughnecks/
DragonLEE（作文）G・ピコロウ（イラスト）

Joystick Troopers
ジョイスティックトゥルーパーズ

■プロフィール■
舌の根も乾かぬうちに今回〆切のリミット10日も仏恥義理。ごめんなさい。

世紀末。ゲームが好きなら、真っ先にやらねばならない行為について。

ちょうど今回で丸12回、1年分もコラムを書いてきたんだけど、まあ世紀末にふさわしく？激動の1年ではありました。ビデオゲームのネガティブな面ばかりが目立ってしまったこの1年。現実を見せてくれたことと、ゲームに関わるすべての人がそれに気付き始めたという意味において、世紀末の価値はあったと思う。

流行語にもなった「IT革命」なんて、カプラーモデム時代からパソ通やってる方にとってはちゃんちゃらおかしいキャッチフレーズに聞こえたんだろうけど、世間を巻き込む、つまりパイが大きくなった時に初めて、目の前にある慣れ親しんできたモノが脚光を浴び始めることを理解するのだろう。悲しいかな、10年同じ事やってきたって、離れて1年足らずの奴が有効な活用法を見つけてしまえば今後のイニシアチブを握るのは当然後者の方なのだ。

あるタイトルの制作に名を連ねているチームが「今度ウチが関わったゲーム、頼むから買って！売れたら次の展開が見えてきます」なんてネット上で赤裸々に告白されたら！その大ファンである僕は、ドリームキャスト持ってなくてもソフトを買っちゃうじゃん!! 伝えたいことを知りたがっている誰かに確実に知らせなければネットだろうどこのコラムだろうと絵に描いた餅であり、屁理屈でしかない。ゴールに着くまでの手段こそ違えど、ゴールという目標はどっちも共通なんだから。

物は壊れる人は死ぬ。桜は散るし冬は訪れる。好きな娘が逃げて涙に暮れたって翌朝になればとりあえず腹は減る（すまん俺が悪かった～）。奇麗ごとで何とかしたいのが世の常だけど、地球守る人を殺す服を脱がす50円でヤリ放題、って[illegible]グルの方がよっぽどゲーセンのニーズをわかってんじゃん。違うか？

ゲーム仲間というよりボンクラ繋がりのYクンと飲んだのは、確か「ガンスパイク」が発売した直後だったから、10月ころかと記憶している。ゲーセンのバイトを転々として現実を見続けていた彼と、ビデオゲームの空気をなんとなく感じてキーボードに叩きつけていた僕。アルコールの酔いに仕事のストレスが拍車をかけて、見事な酔っぱらいが出来あがっていく。以下、かろうじて記憶を繋ぎ合わせた独白です。

結局さァ、家庭用のゲームが売れない売れてないなんて皆言ってるけど、今までが良すぎたって考えないのかな？ あっち側の皆さんは。それならお手軽なゲーセンの方がよっぽど将来性があるんじゃないの？ 何だかんだでゲーセンに新しいゲームは入ってるし、人もいっぱいいるじゃん。結局さァ、みんな家に帰ってもゲームやるヒマなんてないんだから、ちょっとでも第三者と触れ合える可能性があるゲーセンに足を向けるんじゃないかなあ。一般人は音ゲーかプライズプリクラ、ヲタな皆さん向けは格ゲーもキャラゲーもありますよー。俺みたいな音ゲーからのゲーマーはどんどん肩身が狭くなっちゃってさあ。

ここまで言った後にYクンが取った行動は、あえてここで説明しない。知り合った頃はまだ十代で、当時は会うたびに「コイツ将来どうすんだろうなあ」とぼんやり考えて一瞬で忘れ去っていた僕が、一気に酔いから覚める剣幕だったことは確かに覚えている。一緒にいたYクンの彼女が止めるほどの勢いで。その時僕は、アー彼女が出来たらYクンみたいな子でも服装のセンスが変わるんだなあ、という場の空気に合わない不謹慎な思考を隠れ蓑にしながら深く自分を恥じた。

彼にはビデオゲームの現場や現実が見えていて、そこから逃げ出さずに訴えたのだ。僕はビデオゲームの現実こそ見えているつもりだったが、それを唯一の武器であるメディアを通さずに酒の席の愚痴にしていたのだから、単純にどっちがカッコ悪いかは明らかだろう。義務を果たさず権利だけ主張していたのは、何を隠そう僕の方だったのだ。

ここ数ヵ月の当コラムが自分としては満足出来る内容に仕上がったのは、Yクンとのあの席があったおかげだ。面と向かって言うのは照れくさいので、この場を借りてお礼を言っておきます。ありがとう。

出版界で数々の伝説を築いていた末井昭さんの下で働いていたのは、パチンコ雑誌に身を置いていた頃だった。田舎の工業高校生がバイト先で見た氏の雑誌に心酔し、偶然にも一緒の職場にいられるようになったのだが、この頃の話を書き始めると文章が一冊上梓できるほどの量になってしまうので要点だけ。

アルカディア本誌にもある編集後記の欄に、毎回と言っていいほど載っている「次号も買ってね。」という末井さん直筆の一句が、当時の僕にはどうにも理解できず我慢ならなかった。使い古された言葉で言えば、カリスマ編集者である末井さんが何故こんな泥臭い文句を謳うのか。黙って俺について来い、ぐらいの気概でなくちゃと考えていた世間知らずが現実を思い知らされたのは、自分が企画した雑誌の廃刊決定会議の席だった。正直な数字は記憶から抹消しているが、赤字は一千万のケタに届いていたと思う。もし当時の僕が関わっていたゲーム雑誌を持っている方がいたら、僕の編集後記を見直してみてほしい。

読んで下さいとは書いてあっても、買って下さいとは一度も書いていない。

「カッコ悪いことは、なんてカッコいいんだろう」こんな、ある意味常套句となっている一言を引用する以前に気付かなくてはならなかった。カッコ良さ悪さを論じる以前にリアルは、現実は容赦がないということを。

それを昨年の夏に感じたのだから、誰が喜ぶのかが見えないアルカディア大賞は正直言って理解できない。

Yクンはビデオゲームに関わってメシを食うということに、正しい意味で絡み始めた。ベクトルは違えど、ひょっとしたら僕よりも高いステージで。嫉妬を覚えないといえば嘘になるが、お互い頑張ろうぜと言いたいのも正直な気持ちだ。ということでYクンが制作に関わった「サイヴァリア」のCD、皆もMP3データをやりとりせずに買って下さい。どんな美辞麗句を並べるよりも、身銭を切った方が確実に「サイヴァリア」の、そしてVGMのステージを上げるのだから。

この号で発表されているアルカディア大賞作品、せめて1コインぐらいは入れてみようよ。アナタがそうしなければ歴史は繰り返されてしまう。

先日ようやく出会えた、キンターズの悲劇を悲しむファンをこれ以上は見たくない。もうすぐ新世紀を迎える。そう、僕はようやくビデオゲームを遊べる構造に気が付いた。

そしてウチらが愛してやまないビデオゲームは、今やっと始めることができるんだ。

義務を果たさず権利だけ主張していたのは、何を隠そう僕の方だったのだ。

大賞は浜村通信。
良く知ってるネー。
・クルシメ！
理由／不思議なチカラ。

編集者談！ 話題の映画だって、見ていいかどうかなんて政府が決めることなんかじゃない。見に行きたきゃ行けばいい。本来そういうところは家庭や学校が何とかし、最後は自己責任とすべきなんだ。人の情報に惑わされず、自己が責任と価値観をしっかり持つ。日ごろはオリジナリティがどうこう言ってるくせに、結局誰かの貼ったレッテルに便乗することしかできないなんて、一番カッコ悪いぜ。

処理速度を向上させる

エミュレータの速度が遅いと嘆いているアナタに
こうすれば快適に遊べるという秘訣を伝授。

Text : Dr(ドクトル)T

Rescue Emulator!

エミュレータといえば、当初は懐かしのレトロゲームが主流だった。今では手に入りにくいような古く懐かしいタイトルが多くを占めており、ロースペックのパソコンでも手軽に楽しめた。だが、エミュレータの進化にともなって、次第にエミュレートされるタイトルが新しくなってきている。さらにここ最近で一気に技術が進化し、ついにSYSTEM32のような新しい世代のハードウェアに対応したエミュレータも登場した。

だがしかし、新しいタイトルに対応してきたということは、同時にハードウェアの負荷が増えたことを意味する。そこで今回は、次々登場するエミュレータに対応するためのハードウェア環境について話したい。

エミュレータ「MAME」の場合、10年以上前のゲームを再現する場合でもかなりのスペックが必要だ。MS-DOS版ならまだロースペックのパソコンでも動くが、Windows版ではかなり厳しい。また、ジョイスティックを使用する時やサウンドを再生する場合などはさらに高いスペックを要求する。加えて、新しいゲームになればなるほど重たくなり、モノによっては最新のパソコンでもなんとか動く程度という高速な処理を求めるタイトルもある。

では、高いお金を支払って最新のパソコンを買わなければならないかというと、そうでもない。必要なパーツを用意して換装するだけで、見違えるように速くエミュレータを駆動させることができるのだ。ただし、CPUにクラシックPentiumなどを搭載した5年以上古いモデルや拡張性のないパソコンの場合は、残念だが買い換えるしかない。

パーツ交換でPCをリニューアル！

まず交換したいのはパソコンの頭脳にあたるCPU。現在の主流はIntel製のPentium ⅢかAMDのAthlonで、ともに600MHzくらいの周波数が多く出回っている。そのくらいあれば十分だが、最近はCPUの価格が急下降しているから、できれば800M~1GHzくらいの周波数のCPUを使いたい。ちなみに現在では、「Pentium Ⅲ 800EBMHz」が20,000円、「Athlon800MHz」は15,000円前後で購入が可能。これによって処理速度が高速化され、全体的なパフォーマンスが確実に向上する。ゲーム中の動きがスローに感じたり、「MAME」が起動するのに時間がかかる時などには効果は絶大。

次に増設したいのは、メインメモリだ。「[illegible]」のような一部エミュレータは、ゲームのデータをすべてメモリに格納して、ロースペックマシンでも快適にプレイできるようにする。そして、メモリが足りなくなると、速度的にはるかに劣るハードディスクで代用する。そのため、[illegible]パフォーマンスが低下してしまうのだ。こういったことのないように、メモリは[illegible]。2000年12月現在では、128Mバイトのメモリが5,000円、256Mバイトのメモリでも10,000円とかなり安くなっている。最低でも、256Mバイトは搭載したい。

最後に紹介するのは、画像表示に関係してくるビデオカード。Windowsでたくさんのウィンドウを開いた時に画面がちらついたら、それはビデオカードの性能が低いからだ。また、CPUが高速でもパフォーマンスがあがらない場合もビデオカードに原因があるだろう。ビデオカードの選択は初心者にはかなり難しいだろうが、なかでもお勧めは「GeForce2 MX」チップを搭載した製品だ。「SUMA」や「CHRONOS」など[illegible]メーカーのバルク(箱・説明書・保証書なしの製品のこと)なら価格が10,000円前半と低価格で、性能も現時点ではトップクラス。さらに、取り扱っている店舗も多く、容易に手に入れることができるだろう。

どれほど速くなったか調べるには

以上の3点を換装・増設しても、合計で3~5万円程度で一気にパワーアップさせられる。これで今まで動きがトロく感じていたエミュレータも快適に動作するようになっただろう。もしどれだけパフォーマンスが向上したか知りたい時には、「MAME」の場合、プレイ中にF11キーを押してフレームレートを表示すればわかる。「%」で表示されているのがゲームの動いている速度で、100%に満たないようであればゲーム速度が遅いことを表している。また、「○○/○○fps」と表示されているのは、一秒間に何フレーム出ているか。左が現在値で右が最大値だ。「fskp○」と表示されているのは、処理を高速化するために何フレームスキップしているかだ。0ならば1フレームも飛ばすことなく、完全に表示していることを意味する。また、F10キーを押せばノーウェイトモードになり、そのマシンの限界まで駆動させることができる。ノーウェイトモードでフレームスキップをなくし、その時に何%で動いているか、どれくらいfpsが出ているかで、パフォーマンスを測ることが可能だ。パーツを換装したら、まず試してみてはいかがだろうか。

厳選!! オススメPCパーツ!!

Pentium Ⅲ 800EBMHz

一時期はIntel Pentiumシリーズが猛威をふるっていたCPU。しかし低価格&高性能のAthlonの登場により選択肢の幅が広がった。なかでもオススメなのは、Pentium4の登場により価格が下落中のPentium Ⅲ 800MHz。価格が20,000円前後と手頃で、OSとの相性がいいから、初心者にも向いている。

PC133 SDRAM DIMM 256MB

ここ数年で値段が大暴落したメモリ。夏に高騰して20,000円近くにまで価格があがった128MBのメモリも、なんと現在は5,000円以下。実に1/4まで価格が落ちている。とくに256MBはオススメで、これだけメモリを積めば当分はメモリが足りなくなることはないだろう。

GeForce2 MX 搭載カード

一時期、技術争いをしていたビデオカードも、低価格&高画質を実現したGeForce2 MXが出現してから落ち着いた。有名メーカーの製品だと15,000円以上するが、メーカー、製品名不明のバルク品ならば10,000円を切ることもある。ただバルク品には保証がないため、ある程度の知識がないと危険かも。

ゲー事典 今回はDOS/Vパソコンを中心にパーツ交換について語ったが、Macintoshでも不可能ではない。iMacでは少々厳しいが、PowerMacなどではCPUをアップグレードしたり、メモリを追加したり、ビデオカードの交換も可能だ。ただし、DOS/V用パーツと比べると非常に高価で、アップグレードへの道は険しい。

初心者にやさしい PCB ARCADE SHOP マニアにうれしい

新作予約受付中！

基板高額買取り中!!

コントロールボックスや筐体
の買取りも行っています。

通信販売でご購入された方には在庫リストを定期的に送付しております。ご希望の方はお電話での受付もしておりますので、お問い合わせ下さい。

── カプコン ──
マーズマトリックス(CP2ソフト) 10,000
マーブルVSカプコン2(NAOMIソフト) 15,000
パワーストーン2(NAOMIソフト) 5,000
ストライダー飛竜2 15,000
SPAWN(NAOMIソフト) 7,000
テトリス ザ・グランドマスター 30,000
★CP SYSTEM Ⅲ★
ジョジョの奇妙な冒険(ソフト) 2,000
ストリートファイターⅢ 3rd STRIKE 23,000
★CP SYSTEM Ⅱ★
CPSⅡマザーボード 4,000
19XX(ソフト) 15,000
D&Dシャドーオバーミスタラ(ソフト) 23,000
D&Dタワーオブドゥーム(ソフト) 15,000
ヴァンパイア(ソフト) 3,000
ヴァンパイアセイヴァー(ソフト) 2,000
ストリートファイターZERO3(ソフト) 12,000
ストリートファイターZERO(ソフト) 1,000
ストリートファイターZERO2(ソフト) 3,000
バトルサーキット(ソフト) 15,000
★その他のシステム★
USネイビー 7,000
エグゼドエグゼス 22,000
クイズ&ドラゴンズ 5,000
クイズカプコンワールド2 5,000
ストライダー飛竜 20,000
ストリートファイター2 6,000
戦場の狼Ⅱ 12,000
ブラックドラゴン 18,000
魔界村 20,000
ロックマン ザ・パワーバトル 5,000
── ナムコ ──
ブレイブブレイド 25,000
ダンシングアイ 20,000
ミスタードリラー 65,000
アウトフォクシーズ 18,000
エクスバニア 8,000
グロブダー 15,000
コズモギャングザパズル 3,000
スーパーワールドスタジアム'95 2,000

将棋の達人 10,000
ジョイジョイキッド 2,000
ステークスウィナー 500
スラッシュラリー 2,000
ソニックウイングス3 7,000
ダブルドラゴン 7,000
ダンクドリーム 5,000
ティンクルスタースプライツ 4,000
得点王2 500
ニンジャマスターズ覇王忍法帳 8,000
ネオ・ドリフトアウト 8,000
ネオ・ボンバーマン 12,000
バーニングファイト 1,000
バカ[illegible]様麻雀漫遊[illegible] 5,000
パズルdeポン！ 5,000
パズルボブル 2,000
パニックボンバー 1,000
ビッグトーナメントゴルフ 15,000
ビューポイント 5,000
ファイトフィーバー 10,000
ファイヤースープレックス 500
ベースボールスターズ プロフェッショナル 1,000
麻雀狂列伝 3,000
マジカルドロップ3 5,000
マネーアイドル エクスチェンジャー 6,000
ちびまる子ちゃん まる子デラックスクイズ 4,000
みなさんのおかげさまです 大スゴロク大会 5,000
ミューテーションネイション 2,000
メタルスラッグ2 8,000
メタルスラッグX 15,000
ラギ 3,000
ラストリゾート 6,000
リアルバウト餓狼伝説2 1,000
リアルバウト餓狼伝説2(海外) 1,000
リアルバウト餓狼伝説スペシャル 1,000
リーグボーリング 3,000
龍虎の拳 1,000
龍虎の拳外伝 1,000
ワールドヒーローズ 1,000
ワールドヒーローズ2 1,000
★その他のシステム★

メジャータイトル2 3,000
ロードランナー4 25,000
── バンプレスト ──
ウルトラマン倶楽部 6,000
ウルトラ[illegible]魂伝説 6,000
機動戦士ガンダム 6,000
グンペイ 3,000
スーパースラムズ 20,000
超時空要塞マクロス 15,000
超時空要塞マクロス 9,000
超時空要塞マクロスⅡ 14,000
超時空要塞マクロスプラス 17,000
ドラゴンボールZ 10,000
バンバンボール 7,000
── カネコ ──
ギャルズパニックS2 30,000
ギャルズパニックS 20,000
サイヴァーン 10,000
ギャルズパニック3 10,000
パズループ(センサー無し) 20,000
マジカルクリスタル 5,000
── セガ ──
NAOMIマザー 62,000
クイズ ああっ女神さまっ(NAOMIソフト) 10,000
ゾンビリベンジ(NAOMIソフト) 1,000
★MODEL 3★
バーチャファイター3(PCB) 1,000
バーチャファイター3tb(PCB) 2,000
★MODEL 2★
バーチャファイター2(PCB) 10,000
★ST-V★
ST-Vマザー 6,000
ウインターヒート(ソフト) 500
コラムス97(ソフト) 500
蒼穹紅蓮隊 10,000
対戦タントアール サシッす!!(ソフト) 1,000
バーチャファイターキッズ(ソフト) 500
ぱくぱくアニマル(ソフト) 500
プロ麻雀極S 9,000
★その他のシステム★
クラッチヒッター 1,000

ニンジャキッズ 7,000
飛翔鮫 6,000
ファイターズインパクト 8,000
ファイターズインパクトエース 10,000
ブリルラ 25,000
べんべろべえ 25,000
まじかるで～と ドキドキ告白大作戦 6,000
ルナーク 10,000
ルナーク(サブ) 5,000
レイストーム 12,000
── ライジング ──
ブレイブブレイド 25,000
疾風魔法大作[illegible] 6,000
魔法大作戦 20,000
── 日本物産 ──
UFOロボダンガー 16,000
ギャリバン 20,000
テラフォース 8,000
── 彩京 ──
ロードランナー ディグ・ザ・ファイトVer.B 10,000
ストライカーズ1999 35,000
ガンバード 10,000
ストライカーズ1945 15,000
ストライカーズ1945Ⅱ 20,000
スペースボンバー Ver.B 14,000
── データイースト ──
SRD 10,000
イエローキャブ 15,000
サンダーゾーン 25,000
スタジアムヒーロー 3,000
ダークシール2 10,000
ダンクドリーム'95 5,000
ナイトスラッシャーズ 40,000
バッテン・オハラのスチャラカ空中戦 28,000
魔境戦士(Pなし) 8,000
マジカルドロップ Plus1 4,000
ラストミッション(海外) 10,000
リバレーション 5,000
ワールドカップバレー'95 5,000
── ジャレコ ──
エクセライザー 8,000

── UPL ──
NOVA2001 15,000
アクロバットミッション 8,000
オメガファイター 6,000
タスクフォースハリヤー 6,000
── ビスコ ──
古今東西干支物語 3,000
女流将棋教室 18,000
ドリフトアウト'94 8,000
五月陣戦2 6,000
五月陣戦3 30,000
連珠貴族 2,000
── テクノスジャパン ──
エキサイティングアワー 6,000
ザインドスリーナ 8,000
シャドーフォース 15,000
熱血硬派くにお君 12,000
── 東亜プラン ──
ドギューン 8,000
V・V(海外) 7,000
フーピー 5,000
── 日本システム ──
弾銃フィーバロン 10,000
パズルでボーリング 3,000
── 任天堂 ──
ドンキーコング3 10,000
── ビデオシステム ──
すくすく犬福 38,000
ソニックウイングス LIMITED 10,000
ハットリス 2,000
ラビオレプス 16,000
── ユニバーサル ──
ジャンピングジャック 10,000
── その他 ──
VIVID DOLLS(ソフト) 1,000
イスパイアル 5,000
イレブンビート(ソフト) 500
エクストリームダウンヒル 6,000
オセロダービー 2,000
カンガルー 12,000
ガンネイル 10,000

雀々しましょ2 38,000
対戦ホットギミック3 デジタルサーフィン 25,000
E雀さくら荘～空き部屋あります～ 18,000
VS麻雀乙女繚乱 20,000
スーパーリアル麻雀P6 3,000
スーパーリアル麻雀P7 7,000
対戦ホットギミック 15,000
対戦ホットギミック快楽天 15,000
アイドル雀士スーチーパイⅢ 128,000
アイドル雀士スーチーパイⅡ 8,000
麻雀エンジェルキッス 8,000
流星雀士キララスター 8,000
E雀ハイスクール 18,000
アイドル麻雀放送局 1,500
イメクラ麻雀 1,000
お雀子クラブ 1,000
ギャルの告白 1,000
グッっとE雀 2,000
ジャンジャンパラダイス 17,000
スーパー大中華圏 50,000
セーラーウォーズ 8,000
セーラーウォーズR 28,000
戦国麻雀 2,000
天開眼 3,000
ときめき麻雀パラダイス 10,000
ときめき麻雀パラダイス～ドキドキ編～ 20,000
トリプルウォーズ 4,000
娘牌 15,000
熱血 麻雀宣言！ 1,000
ファイナルロマンス 2,000
ファイナルロマンス4 20,000
ファイナルロマンスR 4,000
麻雀Gメン89 2,000
まーじゃん4Pしましょ 2,000
麻雀革命 2,000
麻雀学園 卒業編 4,000
麻雀学園祭2 20,000
麻雀キャンパスハンティング 1,000
麻雀ギャル10連発 2,000
麻雀激写 10,000
麻雀個人教授 2,000

最新情報満載！トライホームページ http://www.try-inc.co.jp アミューズメントタワー情報もこちらでチェック！

スーパーワールドスタジアム'97 2,000
スカイキッド 20,000
ゼビウス 3D/G 10,000
タンクフォース 27,000
鉄拳 18,000
ドラゴンセイバー 15,000
ニューラリーX 20,000
ネビュラスレイ 18,000
爆突機銃艇 70,000
爆裂クイズ[illegible]Q大冒険 1,500
パック&パル 25,000
パックマニア 30,000
パックランド 18,000
ラリーX 20,000
── SNK ──
ザ・キング・オブ・ファイターズ2000 60,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ99 9,000
餓狼 MARK OF THE WOLVES 9,000
MV1 10,000
MV1-A 13,000
MV1-F 12,000
★NEO-GEO★
2020年スーパーベースボール 1,000
ASOⅡ 4,000
アンドロデュノス 3,000
オーバートップ 12,000
餓狼伝説 2,000
餓狼伝説2 500
餓狼伝説3 500
キングオブザモンスターズ2 1,000
クイズキングオブファイターズ 1,000
月華の剣士 1,000
月華の剣士 第二幕 3,000
ゴーストパイロット 4,000
サイバーリップ 3,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ95 4,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ96 2,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ97 10,000
ザ・キング・オブ・ファイターズ98 7,000
サッカーブロール 1,000
サムライスピリッツ天草降臨 2,000
雀神伝説 5,000
ショックトルーパーズ2ndスカッド 10,000

SAR(Pなし) 10,000
アテナ 30,000
オズマウォーズ 50,000
ギャングウォーズ 6,000
航空騎兵物語 6,000
スカイソルジャー 7,000
ストリートスマート 3,000
バイオニアバルーン 50,000
ハル21 10,000
ファンタジー 50,000
── アトラス ──
ぐわんげ 22,000
エスプレイド 27,000
プレイゾン 2,000
── テクモ ──
デッドオアアライブ2 2000(NAOMIソフト) 15,000
とんでモクライシス 8,000
ガズラー 12,000
ギャロップレーサー2 6,000
ギャロップレーサー3 8,000
ジェミニウイング 8,000
上海真的武勇 8,000
スターフォース 17,000
タンクバスターズ 8,000
デッドオアアライブ++ 16,000
フレイムガンナー 8,000
ボンジャック 20,000
雷龍 10,000
ワールドカップ'90 1,000
ワイルドファング 8,000
── アイレム ──
R-TYPE 18,000
アンダーカバーコップス 30,000
エックスマルチプライ 16,000
快傑ヤンチャ丸 5,000
海底大戦争 25,000
格闘野球リーグマン 15,000
ぐっすんおよよ 2,000
スパルタンX 8,000
大工の源さん 6,000
ファイアーバレル 20,000
フック 18,000
ムーンパトロール 15,000

ゴールデンアックス2 25,000
コラムス 2,000
サイバーポリス イースワット 12,000
サンダーフォース AC 8,000
タントアール 3,000
ティップタップ 10,000
テトリス 2,000
フリッキー 15,000
ホッパーロボ 20,000
レッスルウォー 2,000
ロボレス2001 18,000
── セイブ開発 ──
サイオン 30,000
バイパー フェイズワン 15,000
バイパー フェイズワン New Ver. 17,000
ライデンファイターズ 15,000
雷電Ⅱ 12,000
雷電DX 15,000
── タイトー ──
カオスヒート(G-ネット) 55,000
★F3 SYSTEM★
F3マザー 9,000
ダライアス外伝 20,000
パズルボブル2(サブ) 500
パズルボブル2X(サブ) 500
プチカラット(サブ) 1,500
ぽっぷんぽっぷ(サブ) 2,000
★その他のシステム★
Gダライアス 10,000
Gダライアス ver.2 12,000
MJ12 7,000
ヴォルフィード 5,000
エンパイアシティ1931 12,000
黄金の城 20,000
女三四郎 30,000
グレートソードマン 15,000
サイキックフォース 6,000
サンダーフォックス 12,000
スクランブルフォーメーション 48,000
スペースインベーダーDX 2,000
タイムトンネル 100,000
中華大仙 4,000
ツインコブラ 12,000

サイバトラー 20,000
テトリスプラス2 6,000
天聖龍 8,000
ビッグストライカー 2,000
ロッドランド 18,000
湾岸戦争 10,000
── コナミ ──
グラディウスⅣ 25,000
実況パワフルプロ野球EX 20,000
★SYSTEM GX★
ウィニングスパイク 5,000
沙羅曼蛇2 6,000
スラムダンク2 10,000
対戦とっかえだま 4,500
ツインビーヤッホー 6,000
ときメモ対戦ぱずるだま 2,500
ドラグーンマイト 18,000
★その他のシステム★
G.I.JOE 25,000
クライムファイターズ2 12,000
クライムファイターズ2(4PVer.) 10,000
グラディウスⅢ 20,000
恋のホットロック 40,000
ゴルフィンググレイツ(Pなし) 1,000
サーカスチャーリー 7,000
ザ・シンプソンズ 22,000
サンセットライダーズ 32,000
少林寺への道 1,000
スーパーコブラ(海外) 5,000
タイムパイロット 8,000
飛べ！ポリスターズ 6,000
にゃんにゃんパニック 35,000
ファイナライザー 15,000
魔獣の王国 38,000
マンハッタン24分署 5,000
ミスティックウォリアーズ 40,000
メタモルフィックフォース 35,000
ライフフォース 20,000
ラビリンスランナー 20,000
リングの王者 1,000
ロードファイター 8,000
ローラーゲームズ 4,000
ロックンロープ 16,000

サンドスコーピオン 10,000
上海真的武勇 8,000
上海Ⅲ 15,000
スーパーオセロ 5,000
スーパー上海 6,000
スターソルジャー バニッシングアース(ソフト) 1,000
セルフィーナ 8,000
ダブルウイングス 20,000
チェンジエアブレード 15,000
チャタンヤラクーシャンク 30,000
チャンピオンベースボールPart2 5,000
中国龍 6,000
中国[illegible]Ⅲスペシャル(ソフト) 10,000
ノストラダムス 15,000
ハイパーデュエル 10,000
パチンコセクシーリアクション 18,000
碑岩Ⅱ 仇討外伝 2,000
ブラックホール 5,000
プリメーラ 5,000
ヘッドパニック 15,000
ホールランド 15,000
ぽんぽこ 20,000
マーカム 6,000
もうちゃ 2,000
リアルアンドフェイク 22,000
リアルアンドフェイク(ソフト) 5,000
リアルブレイク 10,000
霊界導士 5,000
ロジックプロ2 1,000
── 麻雀・花札 ──

麻雀シスターズ 3,000
麻雀大予言 1,000
麻雀大霊会 2,000
麻雀 同級生 3,000
麻雀ナンパストーリー 1,000
麻雀ねるとん牌鯨団 1,000
麻雀念力手 8,000
麻雀パチンコ物語 2,000
麻雀ビタミンC 1,000
麻雀ファンクラブ 1,000
麻雀やるなら 2,000
麻雀四姉妹 若草物語 4,000
麻雀四姉妹 若草物語 6,000
麻雀恋愛倶楽部 3,000
リアル麻雀牌牌 2,000
列島横断 熱局雀士 1,000
龍雀 2,000
わくわくキャッチャー 1,000
かぐや姫 20,000
恋こいしましょ2 20,000
スーパー華パラダイス 3,000
華をやらねば 2,000
華折鶴 4,000
華弥生 3,000

その他の新作ゲームも予約受付中です。

在庫・価格は常に変動いたします。ご注文の際は必ず事前にお問い合わせ下さい。

クレジットカード取扱中

JCB・VISA・オリコ・NICOS・マスターカードもご利用頂けます。ファーストクレジット(3~60回)も取扱中。通販でのクレジットもご利用できます。

コントロールボックス・筐体

シグマ電子 新製品 雷神 ¥29,800

シグマ電子 AV-6000 ¥26,000

KIC パナカスタムロング ¥34,000

セガ アストロシティ ¥50,000~

シグマ電子 新製品 風神 ¥32,800

シグマ電子 Σ-8000 ¥15,800

KIC パナツインロング ¥38,000

集え！ゲームの聖地へ！ Tel. 03-5295-2345
ゲームセンター トライアミューズメントタワー

株式会社 トライ
住所 〒101-0021 千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間 10時~20時 日曜・祭日は10時~18時半 年中無休
TEL.03-5295-0667 FAX.03-5295-1958

新品コントロールボックスをお買い上げ時には基板の割引を致します。
お支払いには現金書留、またはヤマトコレクトサービス(商品代引)をご利用下さい。

GAME CENTER MAP

日本縦断 ゲーセン探検隊

TEXT：栅太郎&ひで

※記事中のデータは、取材を行なった11月下旬の内容によるものです。

ゲームセンター最前線の動向、そして遠征向けオススメゲーセンをリサーチするゲームセンターマップ。11回目のゲセマプは、中央線沿線上から、立川・吉祥寺・荻窪をピックアップして紹介だ。さらに今回は、カプコンとATLUSの直営店が初登場。各種メーカー直営ロケーションの特色も、本記事を読めばバッチリわかるぞ！

◎第11章「中央線沿線　立川・吉祥寺・荻窪編」

えっ!?　新作音ゲーも4曲100円なの？
ゲームオスロー5

●立川市柴崎町2-2-37 立川OECビル2F
☎042-529-7837
●営業時間：10:00〜24:00

●**店員通信**「ポップン5、DDR4th、100円4曲。ビデオゲームALL50円。スパイク4台通信、ノーマル50円」

●**調査報告**「最新音楽ゲームを、リリース直後に多曲・低料金設定にしてくれるのは、かなりありがたい。最近店長さんが変わって、ノートやシューティング専門ハイスコア集計が始まり、ゲーマーを盛り上げる経営スタイルになった。ストⅢ3rd対戦台は50円2クレジット（金〜土曜は3クレジット）とリーズナブル。金・土の夜は対戦ジャンキーが大集合し、地方からの遠征者も来店。新たなストⅢ3rdの対戦メッカとなりつつある」

サービス&イベント情報

パカパカパッションヘッドホン貸出。金・土曜の17:00から、ストⅢ3rdが50円3クレジットになる。スパイクアウト4人通信・設定ノーマル。

●**筐体傾向**：ビデオゲームが多く、音楽ゲームも新作多数。

イチオシエリア　**シューティングコーナー**

ガンスパイクからフィーバロンまで、名作がズラリと並ぶ。筐体には、そのゲームのハイスコアが貼ってあるので、目標にしてみよう。「ジャレコ改めパシセン筐体がラブリー（キンキラ高一ひで談）」。

駅前区画整理のため、3月末に移転
プレイシティ立川

●立川市柴崎町3-3-9
☎042-524-1156
●営業時間：9:30〜25:00

●**店員通信**「対戦・シューティングが非常に盛り上がってます。音ゲーも色々揃えてますので、ぜひご来店ください」

●**調査報告**「本誌ハイスコア全国集計に掲載されているPC立川。客層は主に学生と、メンテナンスを担う常連（笑）である。シューティングゲームは全台連射装置付き。バトルガレッガはダイヤル連射装置を付けて、究極を目指す意気込みだ。筐体にはヘッドホン端子があり、ゲームのBGMを堪能できる。通信協力・対戦ゲームに自信があるならPC立川へGO！」

サービス&イベント情報

立川駅前区画整理のため、3月10日前後に一旦閉店。近い場所に移転するらしいが、その時期にPC立川への遠征を考えてる人は、確認を忘れないように。移転後も現状のノリです、との事。

●**筐体傾向**：ハイスコアラー向けに、連射付き筐体が多い。レトロゲームも有。

イチオシ台　**バーチャロンオラトリオタングラム5.66**

土曜の午後は、常連主催のバーチャロンオラトリオタングラム5.66総当たりバトルを開催中。電脳戦士20〜40人参加で数時間ブッ通しのバトルが繰り広げられる。

●URL：http://www.m-net.ne.jp/~pct/

メダルゲームの熟達者が、落ち着いて遊べる店
ゲームファンタジア立川店

●立川市柴崎町3-4-3　グルメートタカオB1F、1F、3F
☎042-774-1012
●営業時間：（1F）10:00〜25:00　（B1＆3F）10:00〜23:45

●**店員通信**「立川最大級のゲーム場です。メダルゲームを中心に、豊富なゲームを取り揃えて皆様の御来店をお待ちしています」

●**調査報告**「お店のコンセプトは『大人が楽しめるメダルゲーム店』。1Fのメダルゲームはパチンコ・プッシャーなどの、初心者向けの機種を設置。上級者向きのマシンが揃う3Fメダルコーナーは、18歳以上でないと入れないので、落ち着いた雰囲気で遊ぶことができる。メダルゲームの奥深さを知ることができるゲーセンだ」

サービス&イベント情報

1月1日から、メダルゲームとプライズゲームでのサービスイベント。TVモニターで野球、競馬中継。

●**筐体傾向**：メダルゲーム多しの一言に尽きるが、ビデオも65台と多数。

イチオシ台　**THE DERBY MARKⅢ**

馬の人形が走るタイプの競馬メダルゲーム。相当なレトロ筐体で、カタカタ動く馬が年季入ってます。

カップル向けのスウィートな雰囲気
CLUB SEGA立川

●立川市柴崎町3-2-1　サザン1〜2F
☎042-521-3050
●営業時間：10:00〜23:50

●**店員通信**「立川で最大級のアミューズメントスポット！　他とは違う楽しみが、みなさまをお待ちしております」

●**調査報告**「カップルと20代がターゲットの、明るくオシャレな感じのアミューズメントスポット。接客、清掃には特に力を入れており、空調設備も万全なので女性客にも大人気。プライズと大型筐体、メダルを彼氏（彼女）と遊ぶのがベストパターン。ビンゴ大会や景品放出サービスなど、様々なイベントが催される」

サービス&イベント情報

ダービーオーナーズクラブの定例大会、スクリーンでスカパー放送。

●**筐体傾向**：セガの大型筐体はどこよりも早く入荷。

イチオシ台　**シャカっとタンバリン**

さっそくカップル客が、ナンダカンダの振り付けを楽しんでいたぞ。マニアな独り者は、ハードモードを黙々と頑張ってみるといいだろう。パフォーマンスにこだわるべし。

プレイシティ立川は移転する直前（3月上旬）までハイスコア集計を受け付けている。もちろん、新装開店後もハイスコア集計を継続するそうなので、ちょっとお休みって感じかな。クラブセガは年末に『アーミーガールズ』なるイベントをしていた。軍服姿のコンパニオンが、へなちょこプレイヤーをビシバシお手伝いしてくれるとか。むふーん。

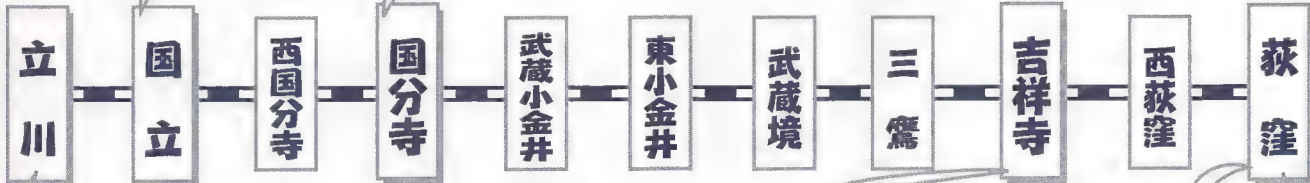
アイコン野郎マクガイバー

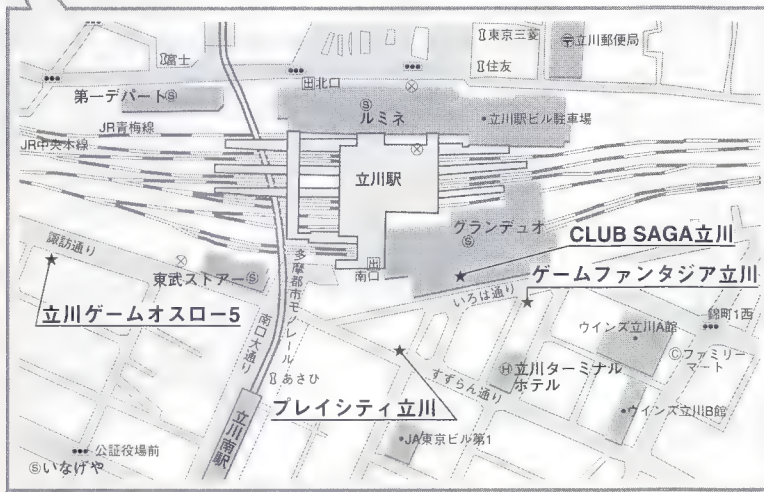
 対戦格闘 ビデオゲーム 音楽ゲーム 大型筐体 プライズ メダル プリクラ 50円プレイ有 ビリヤード

中央線INFOMATION

今回は少し範囲が広いので、中央線の路線図を掲載した。立川以外の駅にある、主要ゲーセンなどを解説するぞ。立川から、荻窪までは約25分かかり、料金は290円。また、時間帯によって、特急快速なども運航されているので、急ぎの人はそれを利用しよう。

☆国立駅には、一風変わったゲーセンがある。1Fと2Fはゲームファンタジアなのに、B1だけがYAMATOという他の店が入っているのだ。YAMATOさんでは、カウンターで金魚飼ってるのがいい味。

☆ハイテクランドセガやタイトーステーションがある。個人経営ではGBという50円ゲーセンと、アルカディアコーナーのあるアミューズメントスクエアMOがお薦め。本誌広告でもお馴染み、基板屋のタイムマシンもあるので、アーケードゲーマーには、なにかとゆかりのある駅。

☆今回掲載したプラサカプコン吉祥寺、プレイロットジョイの他に、ZESTというゲーセンがある。彩京のバトルクロードに『当店お薦め』の手作りポップが貼ってあったり、元祖グラディウスがあるなどレトロゲームが充実。もちろん、最新のゲームもしっかり入荷されていたぞ。

☆今回の中央線沿線では、ゲーセンの雰囲気が一番ホットと思われる荻窪。EXC、PLANET GIO、ファンタジア荻窪と、ナムコ直営店プラボがある。おしゃれな店内が素敵なプラボは、カップルやファミリー層にお薦め。

カプコン直営店ならではのサービスがいっぱい
プラサカプコン吉祥寺店

●武蔵野市吉祥寺本町1-10-1 いなりやビルB1F ☎042-23-5201
●営業時間：10:00～25:00
●アクセス：中央線吉祥寺駅ロンロン出口より徒歩3分。LOFT吉祥寺店と同じビルの地下。

●**店員通信**「都内でカプコン直営店はココしかない！カプコンのビデオゲームは、不定期ですがロケテも行なっております」

●**調査報告**「ニューヨークの町並みをイメージした店内が特徴。女性・カップル専用プリクラスペースがあるなど、女性一人でも安心して遊べるぞ。シークレットファイル、ピンズなどのカプコングッズショップがあり、ここでしか買えない品もあるのだ。開発者と会えるイベント、ファイティングサミットの開催日は、プラサカプコンHPでマメにチェックしよう」

サービス&イベント情報

グッズ販売、バルーンラッピングサービス、木曜金曜はメダルレディスデイ、カラーイラストボード有、各種ロケテスト

●**筐体傾向**：メダル、プリクラが大充実。ビデオと音ゲーのバランスも良い。

イチオシエリア　カプコングッズショップ

吉祥寺店限定品は、春麗切手とトロンにコブンストラップ。さらに、サントラCDを買うと、ポスターやTシャツ、飛竜2のテレカなどがもらえるぞ。

●URL：http://www.capcom.co.jp/

モノレールに乗って、ATLUS直営店へ行こう！
ムー大陸立川店

●立川市幸町1-35-7 ☎042-538-7295
●営業時間：10:00～24:00
●アクセス：JR立川駅南口の多摩モノレールに乗り、「泉体育館」駅で下車。徒歩1分

●**店員通信**「店内は明るく静かなので、女性の方に大人気のお店です。駐車場350台完備！ ぜひ、お車でお越しください」

●**調査報告**「駅から降りて、いなげやというスーパー方面に進むとムー大陸が見えてくる。メインはメダルとプライズコーナーで、クラブ系な店内を目指すなど、ヤングアダルト層向けの店といえるだろう。クレジットカードでメダルを買えるのが、珍しいサービスだ。ATLUS直営らしく、デビルチルドレンのポスターが貼ってあったぞ（笑）」

サービス&イベント情報

お客様に笑顔をサービス。1/1～1/4は来店するだけで何かがもらえる！　5日から8日はプライズ難易度ダウン、9日から31日は、シークレットサービスを実施。

●**筐体傾向**：メダルゲームとプライズはなかなか。ビデオゲームは少なめなのが残念。

イチオシ台　ドラゴンパレス

コナミの中華風メダルプッシャー。ドラゴンチャンス（確立変動）を狙え！　龍の字スロットを揃えて、スーパージャックポットだ！

●URL：http://www.atlus.co.jp/company/top/top_under.html

ゲー事典 吉祥寺のプラサカプコンで販売されているピンズには、ポケットファイターや虹色町の奇跡などの種類がある。しかし、虹色町のサキちゃんピンズが売り切れていて、柵太郎はもんどり打って悔しがったそうな。それと、国分寺のタイムマシンの場所は、丸井エル・L専門街方面出口に出て、新宿方面への坂を下ったところにある。スパイクアウト欲しい～。

キャリバーの有名プレイヤーが大会に集結

PLANET GIO（とかげ）

●杉並区荻窪5-30-16　MTCビル1F　☎03-3220-3402
●営業時間：10:00〜25:00
●アクセス：JR中央線荻窪駅南口下車。徒歩1分。

●**店員通信**「レトロゲームを多く取り入れてます。ノートコーナーも充実、田口店長とのコミュニケーションを楽しもう」
●**調査報告**「80年台の懐かしいゲームたちと再会できるPLANET GIO。客層は主に学生で、ビデオゲームをメインに置いているぞ。ヴァンパイア・ストリートファイターシリーズなどのCPシステムⅡ、ネオジオ関係のロム交換サービス（大抵のタイトルは確保）も充実。これから、パカパカパッションやソウルキャリバーのゲーム大会も積極的に行なうそうだ」

サービス&イベント情報
1月は、ソウルキャリバーの無差別級勝ち抜きトーナメント。CPシステムⅡのロム交換は店員さんにお願いしよう。

●**筐体傾向**：レトロゲームだけでなく、最新ビデオ、音ゲーも入荷中！

イチオシ台　CPシステムⅡ入れ替え台
スーパーストリートファイターⅡXやヴァンパイアシリーズのロムはバッチリ揃っている。X-MENやサイバーボッツなども買い足して、コンプリートを目指すらしい。

タイトーゲームのビデオも上映中

プレイロットジョイ

●武蔵野市吉祥寺本町1-8-23 河田ビル1F　☎0422-20-7157
●営業時間：10:00〜24:00 金・土・祝日前日10:00〜25:00
●アクセス：JR中央線吉祥寺駅中央口下車。徒歩1分。

●**店員通信**「バーチャロンの対戦をしたい方は、ぜひご来店ください。アニメ・ゲーム関連の景品も多数入荷しております」
●**調査報告**「客層の住み分けができているゲームセンター。2Fはビデオゲーム中心のマニア仕様、1Fはプリクラ、プライズ中心でファミリーやカップル層向けになっている。プリクラコーナーには、全身を映し出せる姿見の鏡があるので、待ち時間でチェックできるのがいいかも。コミュニケーションノートも2Fにあり、順番待ちが出るほど盛況なバーチャロン オラトリオタングラム5.66などに活用されている。レトロゲームには、意外な有名タイトルがローテーションしている。近場の方は通ってチェックしてみよう」

サービス&イベント情報
50インチモニターのネオジオ筐体が、1コイン2クレジット。年末年始には、プライズや福袋のサービスも行なわれる予定とか。

●**筐体傾向**：プライズ、プリクラ、音ゲー、ビデオをバランスよく配分。

イチオシ台　バトルギア2
バトルギア2インターネットタイムアタックランキングは3月末まで開催（予定）。アルカディアの走り屋するずる先生のバトギ攻略を読んで、吉祥寺最速伝説を打ち立てろ！

©TAITO CORP.2000

海底をモチーフにしたゲームファンタジア

ゲームファンタジア荻窪店

●杉並区上荻1-16-16　喜屋ビル1F〜2F
☎03-3220-4921
●営業時間：10:00〜24:00
●アクセス：JR中央線荻窪駅西口下車。駅前すぐ。

●**店員通信**「メダルコーナーには、最新のダービーゲームG1リーディングサイアー2が登場。楽しいフロアでお待ちしてます！」
●**調査報告**「熱帯魚の水槽が来店者を和ませるゲームファンタジア荻窪。客層はマニアからサラリーマン、御年配の方まで幅が広い。2Fは、さすがメダルゲームのファンタジアと言わんばかりに機種・サービス共に充実。メダルの交換レートが高くてお得なのも嬉しい。荻窪では1、2を争うメダルゲーム店だ。1Fは対戦ゲームが盛り上がっていて、台数もめっちゃ多いのがイケてる」

サービス&イベント情報
バックメダル、スクラッチくじメダルサービス、1/1〜1/10まで200個限定のプライズ福袋があります。

●**筐体傾向**：メダル100台、ビデオ100台と荻窪でトップクラスの多さ。

イチオシ台　WESTERN DREAM
元は西部風メダルゲームなのだが、なぜか海難物（？）に改造。メダルで出来たイカダをフックにひっかけて動かし、メダル排出口（無人島）に落としてゲットしよう。すごく変だけど、かっこいい！

荻窪を格闘ゲームの聖地に！

ゲームイーエックスシー（EXC）

●杉並区上荻1-16-16　ユアビルI　1F
☎03-5397-9551
●営業時間：10:00〜25:00
●アクセス：JR中央線荻窪駅西口下車。駅前すぐ。

●**店員通信**「荻窪『GGX』対戦1番店！　土曜日はさらにヒートアップ！　『GGX』ファンなら一度は足を運ぶべし！」
●**調査報告**「店は狭いが、かなり特殊形態なコミュニケーションノートや店内瓦版など、ヘビーゲーマーのハートをキャッチするサービスが濃縮されている。対戦格闘ゲームは、各種大会が頻繁に開催されており、特に『GGX』は高レベル。古き良き『熱き』時代のゲーセンの復活に、スタッフが一丸となっているので、ゲームを愛する人ならすぐに馴染めるだろう。」

サービス&イベント情報
店員モミアゲ氏による、格闘ゲーム対戦サービス＆格闘ゲーム個人レッスン。初心者から、上級者まで対応オーケー。1月は大会やフリープレイがもりだくさん！　晒菜升麻店員の同人誌愛好会コーナー有。

●**筐体傾向**：ビデオゲームが大半を占めるが、音ゲーとプライズも1台ずつある。

イチオシ台　ギルティギアゼクス
自ら荻窪ナンバーワンを自負するだけあり、かなり極まった対戦風景が日常化しつつある。荻窪の精鋭を集めて、他のゲーム大会を制覇する大望あり。

いつでも独占スクープ

カリスマ堂

激動の世紀末を、カリスマなる、よーわからん視点でブッタ斬るカリスマ堂。本日は荻窪のゲーセンEXCのカリスマスタッフを判定しよう。全員、ゲーマー最終形態な人ばかりです（断定）。

「土曜9時からは、全台フリープレイの予定です。それじゃ、燃えジャスも入荷と同時にフリープレイ？　それは痛いですよ！」

と、自爆するカリスマ店長EXCHANGER氏は、BASICマガジンハイスコア全一記録保持者である。そう、店名のEXCは氏のスコアネームなのだ（カリスマ度5兆）。

さらに所属店員もカリスマ度全開。大阪の有名店モンテカルロから来た男モミアゲ君。ノートに『モミアゲのチョットクールダウン』なるパチモンコーナーを作るカブキ者だ

PIT&RUN（タイトー）の全一記録は、未だ破られていない！

が、腕はA級。

お次は、EXCのイラスト界を牛耳る男、晒菜升麻君。でも、この日は不在のため直接会っていないので省略。

最後はA-Fro投稿者のB-17君。バックヤードに貼ってある、ぜんちゃん写真を御神体と崇めるBボーイだ（カリスマ度10京）。

彼等がいる限り、荻窪のゲーセンは安泰だろう……。と、突然、カメラのフラッシュが。なんと、店長が我々の取材風景を撮影していやがる！　負けや、アルカデの完全敗北や……（カリスマ度10垓）。

追記：数日後の店内新聞に取材取材記事が載っていた。原稿のアップ速度でも負けてる。

店員モミアゲ氏による、代理プレイサービス。通称「モミアゲ教室」の名物超絶コンボリプレイサービスとは!?

取材返しをくらったのは初めての体験。

ゲー事典 荻窪ファンタジアには新ゲーム入荷と題して、バンプレストのガンシューティングガンダムが堂々と置かれていた。「いつのまにか減る装甲ゲージ」「なぜか銃がポンプアクション」「味方のガンキャノン超ジャマ」などの難関を乗り越え、なんとかガルマまで辿り着いたが、ムズイ！　最終面まで行けば、ジオングとか出てくるのだろーか。

2000年11月19日集計締め切り分

来たれ凄腕プレイヤー。君の参加を待ってるぞ!

"ハイスコア全国集計"のコーナーは、その名の通り全国のゲームセンター、アミューズメントスペースでプレイされたゲームのスコア、タイム等を集計して各ゲームの全国1位を明らかにするものです。申請基準を満たせば誰でも参加できます。

集計は締め切り日までのスコアで行ない、基本的に面数が進んでいるもの、ALLクリアしているものを優先としています(面数が同じ場合は点数優先)。

対象にしているゲームは、日本国内で発売されたビデオゲームに限ります。古いゲームのハイスコアも集計していますが、基本的に1987年以降のゲームタイトルを対象にしています。

全国のプレイヤーと記録を競うという性質上、ゲーム基板の設定やレバー、ボタン、連射装置などのコントロールパネルの改造には一定の基準を設け、それに準ずる形で集計を行なっています。また、ゲームタイトルによって個別に細かなルールを設定している場合もあるのでご注意ください。

このコーナーに自分の出したスコアを申請するには、掲載されているお店に行ってハイスコアを出すか、いきつけのお店でハイスコアの確認をしてもらい、ハガキを使って個人申請するという2つの方法があります。

ゲームの腕に自信のある方からの申請をお待ちしております。

ハイスコアクローズアップ

ノーマルモード

439,297
GGE-虎井権太㊐
AMランドケンタゴン(東京)

マスターモード

ランク m 8'19"96
777
トライアミューズメントタワー(東京)

神の領域をめざせ!

ノーマルモードは、連続でラインを消していく『コンボ』が稼ぎのキモ。まずテトリス待ちを作り、その隣りに2マスの間隔、さらにその隣りに3マス空けて……と階段状に積み上げ、コンボが途切れにくい状態にして連続消しを狙っていく。

クリア時にタイムボーナスが加算されるので、ある程度は積みの速さも必要だ。また、レベル200で出現するお助けアイテムは、稼ぐうえでは厄介な存在。このアイテムでなるべくラインを消さないように、画面上部でアイテムを使用して、早めに処理してしまうことも重要なようだ。

そしてマスターモードでは、何と言っても積みのスピードと、4ライン消しが命。今作から加わったレバー上の操作を使い、レバーを上→下と素速く入れてブロックを積んでいく。このモードはランク優先のため、今回トップのタイムはS9の上である『ランクm』でのもの。落下のテンポが速いレベル900以降でも、レバーを下に入れてタイムを短縮しているのは驚きの一言につきる。

DEATH CRIMSON OX™

505,598
元住T.O(G.N)勝った?
個人申請 シルクハットチネチッタ(神奈川)

たぬきに超連射!

個人申請用紙によると、2、3面で出現する『たぬき』に連続して撃ち込んでパーフェクトを出すと、2面では8万、3面では3万近くの点数が入るそうだ。また、たぬきに撃ち込むときは他の敵をほとんど無視し、攻撃をくらいながらたぬきのみに連射して稼ぐ。ステージ数は全部で6つなので、前半戦の出来次第で点数が決まってくる。

他にもこのゲームの特徴的な点数システムとして、『狂気システム』がある。これは自機の体力ゲージが1本以下になったときに、撃ち込みの点数が約30%アップするというもの。わざと体力を減らし、背水の陣で敵と戦えばスコアが高くなる、プレイヤー泣かせの厳しいシステムだ。

2周ALL **3,217,500**
ゴミ
ゲームプラザキューティ（大阪）

ソニア

2周5面 **2,272,200**
孫市萌え
P.C立川店（東京）

2周ALL **3,160,600**
けーあい
プレイランドエフワン（宮城）

2周ALL **2,523,700**
SAI
ゲームプラザトンガ王国（愛知）

イアンも2周ALL達成！

キャラ別集計初回となる今回だが、クエイド、ロブに続き、イアンでも2周ALLが達成された。また、2周クリアの申請が非常に多かった一番人気のロブは、ノーミス、残ボム×8というスコア。前回集計までぶっちぎりで突っ走っていたクエイドに迫る勢いだ。

残るソニアは2周目5面止まりと、他の3キャラに比べてやや出遅れている感は否めないところ。しかし、まだ戦いは始まったばかり。次回の集計で、面数、点数とも一気に伸びてくるのではないだろうか。

2,076,100
SADAMU
トライアミューズメントタワー（東京）

驚愕のノーボムクリア!!

スペシャルアタック（ボム）のストックが9個貯まった状態で、同アイテムを取ると1万点が入るほか、2周ALL時にもストック1個につき1万点が加算されるこのゲーム。驚くべきことに、早くもノーボムでの2周ALLが達成された。今回、他にも200万点台を記録したプレイヤーは数多く存在し、次回以降もシビアな「末尾の争い」が予想される。

25,239,240
フセイン
モンキーハウス本館（福岡）

ボスでの稼ぎが勝負を分ける

各面のボス戦は、そのすべてが危険に満ちた稼ぎ場所といっても過言ではない。一見破壊可能なパーツがないようだが、例えば戦闘機型のボスは翼部分に撃ち込むと1万点が加算される。また、最も大きく点数が変わる最終面ボスの復活砲台（3万点）は、ボムを使って稼いだほうが結果的に点数が高くなるという噂もあるが、果たして……。

43,724,230
ガルト連合軍-ユセミSWY
個人申請 ゲームイン・グッディ21（東京）

ノーマルVer.もまだまだ熱い

リビジョンが発売され、更新が途絶えたかに見えたノーマルのサイヴァリアだが、ここにきて200万点以上という怒涛の伸びを見せた。道中、ボスのパターンが進化していても、やはり繋ぎ切るのは至難の技だ。

得点の中で大きなウエイトを占めるのは5、6ステージ。コアボスのワインダー攻撃をバズる時は、一歩間違えばボスを自機の無敵で壊してしまうため、非常にシビアな操作が要求される。

ちなみに個人申請のコメントによると、「6-Bでビビって100万以上落ち、4500万点まではやる（と思う）」とのことだ。

©SEGA 2000

壁際でのコンボが決め手

最高得点キャラのカムイが2000万点を突破。敵を地形の壁際に押しつけ、敵が死んだ後もチャージを絡めた連続技で、お手玉のようにひたすら攻撃を入れ続けて稼ぐ。

また、ゲートキーパーのようなザコが次々に出現する地点では、中ボスを誘導して地形に引っかけておいて、ザコのみを倒し続けていく。入れるコンボはキャラによって多少違いはあるが、基本方針は同じ。チャージの性能が点数に直結している。

20,183,852
96@冷麺はじめました。
ネオアミューズメントスペースa-cho（京都）

スラッシュ

14,799,978
後藤真希派♡　とき坊
アイリン夢空間（岐阜）

12,123,127
NEW
ゲームボス（神奈川）

X-36

3,388,500
バグ未使用　RYP
個人申請 プレイシティキャロット花小金井店（東京）

F/A-18 スーパーホーネット

3,279,700
口だけじゃありません。 FCM
ギャレッソ津田沼（千葉）

F-117 ステルス

3,278,900
P&A
ジャスコ川西店プレイランド（兵庫）

©1999 PSIKYO

後半戦突入？　更新ラッシュ

年単位にわたるハイスコア争いが、もはや定番になってきた感のある彩京シュー。本作も例外ではない。

今回、注目したいのがホーネットとステルスの伸び具合。前者は7万点、後者は5万点ほど伸びている。

また、ステルスは使用ボム×2となっているが、これはボムが画面全体をカバーする種類。よって、ボムの使用によって損するボーナス1万点分を、勲章の点数で取り返していると思われる。

©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.

9,176,600
裏CSKK組員破廉恥TAⅡ
ゲームインみとや三河島店（東京）

決め手はオリコン、V-ISM

これまでは攻撃力の高いX-ISMで敵を瞬殺し、タイムでの倍率を狙うスタイルが常識とされていたストZERO3の稼ぎに異変が起きた。なんとタイムを無視し、V-ISMのオリコンでコンボ点を稼ぐというスタイルで一気に100万点近く更新されたのだ。この場合、わざと負けたり、ドローを狙ったりして、ラウンド数を増やして稼ぐことになるそうだ。

©TAITO CORP.2000
©SUCCESS 2000

172,490,100
X-Dが残念　ISO
AMランドケンタゴン（東京）

ギリギリ限界、バズ狙い

Xステージ道中でのバズは、通常面の5倍にあたる5000点という破格な点数のため、ここで大きな差がつく。その他、破壊率100%を取ってボムの数を増やし、そのボムをショートボムとして使用し稼ぐことが大きなポイントだ。なんと最終面X-Dボスでは、画面を覆い尽くす弾幕で連続レベルアップでき、軽く4万バズ以上を稼ぎ出すことができる。

ハイスコア全国集計

HI-SCORE

全国1位スコア

2000年11月19日締切分

ゲームタイトル	部門	スコア	スコアネーム	店舗名
ゴルゴ13 奇跡の弾道		35,683,620	OOT	サブカルチュア(福岡)
ドラムマニア 3rdMIX	エキスパートリアル	381,795,500	SYG-(腹) ボボP万歳	ゲームプラザキューティ(大阪)
ギターフリークス 4thMIX	ノーマル	231,141,900	OKU3	ガリバー熊谷&柏&青葉台
ビートマニアIIDX 4thスタイル	ボーカル	3,795	AGO-9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ハッピー	6,065		
	トランス	5,294		
	クラブ	5,374		
	トリップトラップ	4,215		
	7キーモード	833,399	UNYO氏に感謝! たこまる(爆)(斧)	個人申請スペースシャトル千種店(愛知)
テクノヴェルク		264,258	☆まおうIWA☆	個人申請プラボ前橋店(群馬)
カプコン VS. SNK ミレニアムファイト2000		6,311,500	甘声·毒舌·口達者 AAZ	えの木(高知)
ザ·キング·オブ·ファイターズ2000		807	プラトン254 あび伝説SKM-OH!	個人申請榛名スポーツセンター(群馬)
ジャイアントグラム2000 ~全日本プロレス3 栄光の勇者達~		53,651	EXR	ゲームプラザ白山(熊本)
GTIクラブ コルソイタリアーノ	初級	1' 51" 712	ぶうちゃんパワー好調 NAL-T	個人申請マーズ(神奈川)
	中級	2' 00" 806	妖精さんパワー好調 NAL-T	
	上級	2' 26" 611	wzh.	GAME'S WiLL(京都)
ミスタードリラー2	1000mアメリカ	1,129,645	ISO	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
上海~昇龍再臨~	陰と陽	6,880	G.M.C.説教 T·H(的)	モンキーハウス本館(福岡)
パワーストーン2		1,013,900	CYR-WAR 会長	ゲームコスモ町田店(東京)
ロードランナー·ザ·ディグファイト バージョンB	超達人コース	29' 59" 00	KTL-EL2	個人申請ゲームステイション(兵庫)
三国戦記スーパーヒーローズ		176,461,600	たまけん	ゲームインナハII(沖縄)
メタルスラッグ3		10,325,350	ひろぴん(BEE)	個人申請セブンアイランド(神奈川)
スターウォーズ レーサーアーケード	初級	2' 56" 748	RRL-渋谷 英毅	個人申請プレイランドいこい(東京)
アクアラッシュ	練習	176.36	NGP-ANP	アベニュー北口店(山梨)
	初級	295.08		
	上級	369.06		
	エンドレス	4,324	LAOS-長田仙人	えの木(高知)
デッドオアアライブ2	ゲン·フー	1' 35" 34	倉木麻衣派♡ まーくん	アイリン夢空間(岐阜)
ドリームオーディション		605,760	竹添 正利(えぶ)	個人申請ブラックジャック(広島)
レイクライシス	WR-01R	25,470,490	個室で追い込み NWR-KAZ	ゲームプラザトンガ王国(愛知)
餓狼 マーク オブ ザ ウルブズ	ロック·ハワード	4,187,300	リュー	個人申請ゲームステーションパロ草津店(滋賀)
ビートマニア コンプリートMIX2	ハードアナザー	4,206	AGO-9	ゲームプラザキューティ(大阪)
	ナグレオ	3,300		
パカパカパッション2		3,685,950	KYG	個人申請ダイコー東岸和田店(大阪)
闘龍伝説エランドール		1' 37" 87	G.M.C.説教げえむのごんちゃん(祖)	モンキーハウス本館(福岡)
ビートマニアIIDX 2ndスタイル	7キーモード	844,822	GALM痛DX	ゲームステージビート(香川)
	ハウス	3,565		
ストリートファイターIII 3rdストライク	エレナ	11,302,500	メトセラさきお	えの木(高知)
	春麗	11,193,000	娘の名前?汁美です。明神汁美です。	
	Q	10,102,500	eraの穴ザー解けました(嫡)HAM	
	オロ	10,995,600	AES-ニッシー西	ゲームコーナーヤングパレス(千葉)
	リュウ	10,933,200	たぶん もうやんない-K.T	JOGO江古田店(東京)
パズループ	とことんモード	3,396,160	G.M.C.説教 T·H(的)	モンキーハウス本館(福岡)
F355チャレンジ	もてぎ	2' 25" 268	RLI@XRF(KAZUシフト使用)	個人申請エクシブワールドbyセガ(群馬)
	スズカショート	2' 28" 702		
	SUGO	4' 09" 499		
	ロングビーチ	3' 23" 436		
電脳戦記バーチャロン オラトリオ·タングラム	アファームド·ザ·ストライカー	2' 43" 56	S-RAI(入院中)	プレイランドエフワン(宮城)

今回はゴルゴ13奇跡の弾道から。依頼がランダムで難易度が常に最高のゴルゴモードでプレイするのがカギか?

がんばれ運転士!! は路線別での集計。中級とプロは、ほとんど内容に差がなく、ライフ数が多い中級の方がスコアが高くなるそうです。今回のトップのスコアは前回締め切り時点でのものですが、2路線ともそれぞれ限界点らしきものが出ています。

ビートマニアIIDX4thスタイルは、ゲームプラザキューティのAGO-9が圧倒的な強さを見せつけています。また7KEYモードは今回から集計開始です。

カプコンVS.SNKはラスボス戦で加算される点数が、当てた技の攻撃力に関係しているため、点数の末尾を伸ばすには、EX紅丸と組ませるキャラ選択も重要。今回トップの使用キャラはEX紅丸+ルガールでした。

毎回トップの使用キャラとパターンが変化しているKOF2000はジョー東、チョイ、チャンでストライカーは雛子(リリー)というチーム編成。コメントによると、つかみ投げでボタンを連打せずに、敵をひたすら投げていき、リリーでゲージを溜めてタイムアップ直前で超必殺技を当てて稼いでいるそう。はたして次回は?

ジャイアントグラム2000~全日本プロレス3 栄光の勇者達~は、前回に続いてゲームプラザ白山のEXR氏がダントツのトップ! 今まで発売された全日本プロレスシリーズは、すべて同氏が最終スコアという凄さです。今作も敵なしか?

君もチャレンジ！ハイスコア

当コーナーではあなたが出したハイスコア（高得点、タイムなど）を募集中です。

■申請方法

その1：当コーナーに掲載されているお店でスコアを出し、お店の人に申請してもらう。詳しくはお店に問い合わせのこと。

その2：本誌付随のハガキに必要事項を記入し、当コーナー宛に送る。この場合、スコア証明のためお店の印が必要。　※ハガキが足りなくなることを考慮し、2通目以降の個人申請に限っては、官製ハガキやFAXでも受け付けます。

■スコア申請のルール

1：申請は1クレジット完全1人プレイであり、店員またはハイスコア担当者に確認されていること。

2：難易度など、スコアやプレイ内容に影響のある設定は、工場出荷設定（ゲーム基板が製造工場より出荷されたときの状態や設定）と同じであること。

3：プレイをする筐体の改造は、次のもの以外は認めない。

・ボタンに対する連射装置（シンクロ、アナログを問わず、交互連を含む）

・複数ボタンの同時入力を1つのボタンで行なうもの

どちらの改造も、使用した場合は申請用紙にそのむね（連付き、同付きなど）を記述すること。なお、上記以外の改造を使用した場合、原則としてスコア申請の対象とはならない。

4：大型筐体物の改造は原則として禁止。

※ルール3、4ともに、1994年以前に発売されたゲームに関してはこの限りではない

5：スコア、面数、集計部門名、キャラ名、筐体の改造内容などは正確に記載されていること。

※ハイスコアは原則として面数優先。面数が同じ場合は点数の高い方が上位になる。たとえば、300万点で面数が4面の申請と、280万点で面数が5面の申請では、後者の勝ちとなる。

ゲーム名	怒首領蜂
集計部門（キャラ・コースなど）	ストーリーモード
スコア（タイム）	23,646,800
面数	全25面ALL
難易度	工場出荷設定（完全ノーマル）
備考	うさぎ使用　残×5 連付き（シンクロ30連）　同付き
達成日	2005年　12月　31日
得点効率・稼ぎのポイントなど（できるだけ詳しく）	残機ボーナスが1機100万なので、ノーミスは必須です。 道中はすべての面でギリギリまで稼ぐのですが、 永パ防止キャラのたぬきが出ると死亡確定なので、 クリアするタイミングが重要です。 点効率は1面クリア時……約84万 10面クリア時……約1,020万 20面クリア時……約1,750万です。
ゲームセンター 名前	アミューズメント アルカディア
電話	03-5433-71××
住所	東京都世田谷区若林1-18-××
スコアネーム（最大20文字）	TKN-NSK
以上のスコアを記録したことを証明します。	
店長	鈴木 雅弘

個人申請ハガキ記入例

ファイナルファイト	コーディ 連付き	5,221,650	ZARIA-CAN	レジャーパレス(北海道)
ファイナルファイト	ガイ 連付き	5,388,140	ZARIA-CAN	レジャーパレス(北海道)
ファイナルファイト	ハガー 連付き	5,473,260	ZARIA-CAN	レジャーパレス(北海道)
ファイティングホーク		2,038,350	T3-CYR-ATS[弘] ササキョン派♡	レジャーパレス(北海道)
がんばれ運転士!!	伊予鉄道	600	CSA-Ani(柚) FEV-EX.(た)	2名達成
がんばれ運転士!!	江ノ島電鉄	607	CSA-Ani(柚) FEV-EX.(た)	2名達成

デイトナUSA2 パワーエディション	MIX	2' 49" 491	ぎるはま(爆) 隊長(鉄)(無)	個人申請セガワールド竜原(埼玉)
ウインターヒート	ショートトラック	42" 63	KHJ	個人申請コスミックプラザABC(大阪)
ウインターヒート	スピードスケート	32" 41	KHJ	個人申請コスミックプラザABC(大阪)
ウインターヒート	クロスカントリー	4' 34" 59	KHJ	個人申請コスミックプラザABC(大阪)
ブレイジングスター	ウィンディナ	66,585,310	おうぎのくりたさん やりました。いたくら	個人申請オレンジハットパトラ(富山)
レイストーム	R-GRAY1	17,646,250	SKM-Noemist♪ @NEOおでん屋	個人申請アミューズメントスクエアデジャヴー(千葉)
ザ・キング・オブ・ファイターズ'97		821,900	ノーマーシー さきお	えの木(高知)
ストリートファイターEX2	リュウ	3,389,500	ミニモニもいいなあ FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX2	春麗	3,420,000	9割いとーパターン FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX2	ほくと	3,331,300	コパスカ飛びも導入 FAD-SSC-VAP	プレイシティキャロット巣鴨店(東京)
ストリートファイターEX2	D.ダーク	3,561,500	くらいすぎ びし	JOGO江古田店(東京)
ストリートファイターEX2	ブランカ	3,347,600	氏ね氏ねメスキャラ！ カイリも氏んで下さい	JOGO江古田店(東京)
ストリートファイターEX2	七瀬	3,260,800	うらすぃ〜	ゲームコーナーフジ(東京)
ビートマニア コンプリートMIX	コース3	1,943	KBSG-AJX	個人申請プレイガレージポルシェ(大阪)
ジョジョの奇妙な冒険	影ディオ	1,662,400	(剣)さん @かなりダサイ！	ゲームコーナーフジ(東京)
バトルサーキット	サイバーブルー	34,090,700	MTF-WTCえどまえ- 高下畑セイイチ	個人申請ICサービス砧店(東京)
バトルサーキット	キャプテンシルバー	35,855,600	MTF-WTCえどまえ- 高下畑セイイチ	個人申請ICサービス砧店(東京)
Gダライアス	クシー	34,711,820	L2A-大明神	GAME'S WiLL(京都)
ヴァンパイアセイヴァー	モリガン	2,895,900	RIO	プレイシティキャロット松本店(長野)
雷電ファイターズ	雷電MK=Ⅱ	52,739,020	S.N	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
戦国ブレード	アイン	2,386,000	J.G.K-ALL(副)	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
鉄拳2	ポール・フェニックス	0' 59" 51	SPD-水無月愛理 (ぶ)はうらう人	プレイシティキャロット松本店(長野)
スタックコラムス		422,075	SUR-R.T(犯)	個人申請タイトーイン空港通り店(愛媛)
ストライカーズ1945	ライトニング	2,268,700	戦国人	ゲームセンタードリーム(宮城)
クイズ&ドラゴンズ		4,113,100	MTF-高下畑セイイチ (妥協しました。)	個人申請アミューズメントスペースTAMA(東京)
ストリートファイターⅡ'ターボ	ザンギエフ	2,048,400	う〜んいい音 J・T	アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
ナイトスラッシャーズ		1,805,600	最凶ゲーセンはF1	レタス702(北海道)
フェリオス	イージー	862,190	剣聖 TEN	GAME'S MILK(京都)
フェリオス	ハード	1,292,430	剣聖 TEN	GAME'S MILK(京都)

ミスタードリラー2のアメリカコースは、112万点台の末尾勝負。一気に3千点ほど伸びていますが、かなり苦しそうな気配が……。

スターウォーズ：レーサーアーケードは、セブルバ使用のタイム。スタート直後、後ろから敵に3回ぶつけてもらうロケットスタートが、タイム短縮の決め手だそう。

アクアラッシュのエンドレスモードは、ライン数から推測するにプレイ時間が1時間を越えたようです。はたしてその名の通りエンドレスプレイは可能なのでしょうか、今後の伸びに注目です。

ビートマニアⅡDX 2ndスタイルの7キーモードはボーダージャストパーフェクト×1のスコア。これはボーダーを取り、なおかつ全ピカグレートだった時に加算されるボーナスだそうで、通常のボーダーパーフェクトより9千点余分に点数が加算されるとのことです。お見事！

F355チャレンジはこれまでの怪しい？ドリフト走行に加え、今回はロケットスタートの発見によって1周目のラップが短縮されたそうです。また、コースによってはコーナーでわざと敵にぶつけて減速するとのこと。

古いところではクイズ&ドラゴンズが、シンクロ連射装置を使用した電源パターンでの更新。調べてみたところ、今までに集計されたクイズゲームの内、約3分の1近くの最終スコアが電源パターンを使用したものでした。

フェリオスのハードモードが、自己ベストのペースでラスボスとの相打ちを成功させたので終了とのコメントがありました。またファイナルファイトはご覧の通り、3キャラが同時に更新です。今では理論値もかなり高くなっている模様です。

11月19日時点

ハイスコア HI-SCORE

ハイスコア全国集計

格闘ゲームのリリース数が減って、格ゲースコアラーは今後絶滅の危機？
ストEX2を始めとする、古めタイトルの更新が続くのは仕方ないところかも!?

★は今回の集計で全国1位になったスコアです。
なお、★に関する特別な集計はありません。

アミューズメントパークフリーダム平店
福島県いわき市平字田町67-2 ☎0246-22-9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,225,900	KOU-IYR-MASA	ALL EX紅丸、バイス、ケン SNKグルーヴ P×4 ナコルル有り
2	メタルスラッグ3	7,148,670	WD・バークライン	ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(ダンス)	2,905	KOU-AYR-NORI	ALL
4	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	3,668	BIG-R	ALL
5	バトルバクレイド アンリミテッドVer.	18,031,040	KOU-K.H	ALL スペシャル

ゲームセンターアレックス
埼玉県浦和市高砂2-8-16 ☎048-822-8438

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'39"46	GM一生ムリ ひまなしP.O	レベル999 マスター
2	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,141,805	やっと成仏 PPP-TKN	ALL ノーミス 8'56"60 連付
3	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,125,180	1000点の壁が厚い TKN	ALL ノーミス 連付 4'35"66 前半20.8万
4	ガンスパイク	1,981,400	YAS	ALL ノーボム 同付 シバ 3万落ち
5	ガンスパイク	1,775,100	ボム使いすぎ	ALL 残S×3 ロックマン

ゲームセンタードリーム
宮城県仙台市青葉区中央2-1-17東四ビルB1F ☎022-224-1046

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1945 (P-38 ライトニング)	2,268,700	戦国人	ALL 連付 1周 116.9万
2	ストライカーズ1999(X-36)	2,249,900	F	ALL 残0 B0 1周1ミス
3	Mr.ドリラー (500m)	379,000	NO.	ALL 連付 3'20'4 W×2 ノーミス 全回収
4	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,079,205	NO.	ALL 6'25"56 ノーミス 全回収
5	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	1,444,730	NO.	ALL 12'48"65 3ミス 全回収

レジャーパレス
北海道札幌市白石区本郷通り8-3-10 ☎011-862-6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	356,331	はあはあマン	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'09"08	はあはあマン	ALL グリーン S9 グランド
3	ガンスパイク	1,450,100	ドジ	2-9 キャミイ
4	1944 ～ザ・ループマスター～	20,236,430	FLG-BIN㊓	ALL 97% 連付
5	沙羅曼蛇	10,000,000+α	OAM-MRX®	13周目 4面で達成

ガリバー熊谷店&柏店&青葉台店
埼玉県熊谷市筑波2-49熊谷駅前ビル1F&B1F ☎048-521-7821

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パンチマニア～北斗の拳～	72,002,500	てんちょ	ALL 最上級編
2	19XX(震電)	15,485,100	COP	ALL ノーミス 残ボム4
★	ギターフリークス 4thMIX(ノーマル)	231,141,900	OKU3	
4	ポップンミュージック5	300,000	GOA	ノーマル ナイトアウト フレンドリー コケティッシュ
5	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	6,010	S・I?	

プレイランドエフワン
宮城県仙台市青葉区中央2-6-6タベイビルB1F ☎022-261-5782

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	372,314	T.N(糖・尿)	ALL
★	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,160,600	けーあい	ALL 残3 B8
3	ドラゴンブレイズ(クエイド)	2,968,900	シャトルジャパン	ALL 残3 B5
4	エスプレイド(相模 祐介)	30,509,650	BLC-CRS	ALL ようやく全キャラ三千万 ノーミス
5	エグゼドエグゼス	10,000,000	初めてなの	連なし

レタス702
北海道札幌市北区北7条西2-15-1TMビル1F ☎011-737-6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,186,300	ASL☆SNK	ALL CPU乱入有(ナコルル) EX紅丸、テリー、バイス
2	ブレイブブレイド	73,557,750	太鼓祭りin代ゼミ	ALL 連付 レム
3	ストライダー飛竜2	18,453,300	マウント佐々木(東区局地ネタ)	ALL 連付 SP×1
★	ナイトスラッシャーズ	1,805,600	最凶ゲーセンはF1	ALL 連付 クリストファー
5	USネイビー	2,619,900	元ZOOvs太鼓祭り	ALL 連付 F/A-18

ゲームインダイエー
千葉県市川市南八幡4-1-3駅南ビルB1F ☎047-376-9764

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	313,089,000	.84	EXTRAまで で4ステージ
2	ギターフリークス 4thMIX(ノーマル)	198,559,100	JTK	ALL (4ステージ)
3	ビートマニアIIDX 4thスタイル(ハッピー)	5,635	END	エキスパートコース2
4	ガンスパイク	2,012,000	SEP-TEN	ALL ロックマン
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,064,200	ANA	ALL EX紅丸×2 (SNK・G)

ロッキーワールド仙台店
宮城県仙台市青葉区中央3-8-33ピースビル南町1F ☎022-216-5941

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	1,755,900	SSM	ALL ロックマン
2	サイヴァリア リビジョン	82,422,500	YUK-HPI(仮)	ALL Lv.305
3	ミスタードリラー2 (1000m アメリカ)	1,100,705	穴埋め男4号	ALL
4	グレート魔法大作戦(グリムレン)	64,535,800	弱い！弱い！弱い！	ALL
5	バトルガレッガ(チッタ)	11,835,880	エスプムズイ XYZ	ALL

ファンタジーゾーン夢らんど
北海道旭川市大町1条3丁目オークビル2F ☎0166-53-5332

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,067,900	直毛伝説	ALL SNKグルーヴ EX紅丸、庵、ダルシム
2	マーヴル VS. カプコン 2	2,891,944,700	GACHAPIN	ALL P×6 豪鬼、ガンビット、アイスマン
3	マーズマトリックス	386,239,101,070	SRX	6ボス モスキート01 EXP 1,920,535
4	マーズマトリックス	496,241,307,180	SRX	ALL モスキート02 EXP 2,534,433
5	ストリートファイター EX2PLUS	1,766,600	H・I(イシナベ君)	ALL ダルシム

ゲームビンゴ
千葉県市川市相之川4-6-18YKビル ☎047-395-2065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	324,978	luce	
2	1944 ～ザ・ループマスター～	15,052,550"	K.I	連付 2P側 100%×3 ラスボスまで
3	ミスタードリラー2 (2000m エジプト)	2,038,290	ギャランドゥ	連付 9'46"10
4	メタルスラッグ3	9,487,040	新たなる大地	連付 ありがとうSNK
5	トリオ・ザ・パンチ	2,353,800	エキサイト天狗 MJN-T.Y	さようなら記念 ALL カマクラ

ゲームコーナーヤングパレス
千葉県鴨川市横渚884-6 ☎0470-93-6431

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3(E.本田)	4,469,100	ど～すこ～い！	ALL 連同付
2	ストリートファイターIII 3rdストライク(ショーン)	6,750,000	AES-穴うめ西	ALL 連付
3	ストリートファイターIII 3rdストライク(レミー)	8,585,700	AES-穴うめ西	ALL 連付
4	ストリートファイターIII 3rdストライク(ダッドリー)	9,222,800	教頭の地獄突き	ALL 連付
★	ストリートファイターIII 3rdストライク(オロ)	10,995,600	AES-ニッシー西	ALL 連付

■ハイスコアに関するお問い合わせは、E-Mail、FAXをご利用ください

お寄せいただいた質問はアルカディアHP「ハイスコアFAQ」に掲載させていただくことをご了承ください。これは情報の共有とルールの浸透を目的とするものです。ご理解ください。

お問い合わせ内容に対して完全にお答えできるわけではありません。現在集計中のスコア内容をはじめ、稼ぎのテクニックなど、ハイスコア申請をするにあたり、公平さを欠くようなご質問にはお答えできません。また、直接ルールとは関係のないご意見、ご感想に関しましてもすべてに返信できない場合があります。ご了承ください。

■E-Mailでのお問い合わせに関して
宛先　hi_score@arcadiamagazine.com
題名　「ハイスコアに関する質問」
メールタイトル（subject）には上記タイトルを必ず明記して下さい。

■FAXでのお問い合わせに関して
問い合わせFAX番号　03-5433-7212

質問をお寄せいただく場合、あなたの氏名／住所／電話番号／返信用メールアドレスもしくはFAX番号を必ず明記ください。

(電話でのお問い合わせに関しては一切お答えできません。ハイスコアに関するお問い合わせはE-MailまたはFAXにてお願いいたします)

ゲー事典　ハイスコア集計店HP：■ゲームビンゴ http://www.game-bingo.com/ ■トライアミューズメントタワー http://www.try-inc.co.jp/tower/■ゲームコーナーフジ http://hey.to/gamefuji/ ■ゲームインみとや三河島店 http://www.anzu.sakura.ne.jp/~rainbow/mikawa/

メーカーからのメッセージ

アリカ
TETRIS THE ABSOLUTE

Q 今回集計分の結果をご覧になられた感想をお願いします。また、マスターモードのランクがm以上は同等扱いということについて、プレイヤーのみなさんにヒントをお願いします。

A このコメントが掲載される頃にはPLUS(略称、TAP)も出回っていると思います。T.A.共々、宜しくお願いします(特にTAPのT.A.DEATHモードは死ねますので)。

●mランクより上があるかどうか？
・未だに謎ですが20世紀中の報告がある事をドキドキ楽しみにしています。

●クリスマス情報？
・T.A.とTAPでは最高位の評価が異なります!?
・TAPでも複数の最高位評価があります。
・TAPでゲームオーバ時にABCボタンを同時押ししていると……？

TGMシリーズ企画担当　三原

エコール／セガ
デスクリムゾンOX

Q 開発ではどのくらいの点数を予想されていましたか？　またユニークな隠れキャラや、得点システムが多いですが、稼ぎのコツなどあればお願いします。

A 開発時は、30万点くらいを想定していました。タヌキの撃ち込みでスコアが稼げるようですね。ライフを犠牲にしてもタヌキを攻撃してください。特にタヌキの井戸端会議はねらい目です。
　あまり知られてない要素ですが、マシンガンをフルチャージで使用すると得点が少し高めに得られます。残りライフも残り弾数も少なめにして戦うのがGOOD！　命がけで戦おうぜぇ。

エコールの極道社長

アミューズメントヴィジョン／セガ
スラッシュアウト

Q ついにカムイで2000万点の大台が出ましたが、これについて感想をお願いします。

A 正直いって、2000万点というスコアが出るとは全く予想していませんでした。今思うと、1000万点でカンストさせなくて本当に良かったです(笑)。
　キャラがカムイというのは、「やっぱりな」という感じですね。最初は使いにくいキャラですが、スコアアタックをするには一番だと思います。他のキャラを使っている人も、ぜひ頑張ってください。

株式会社アミューズメントヴィジョン「スラッシュアウト」ディレクター兼プログラマー　伊東 豊

タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店
東京都町田市原町田4-2-15　☎042-727-8891

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ロブ)	3,011,000	SYG-中野龍三	ALL トルマリンやりますか 人間やめますか
★	パワーストーン2	1,013,900	CYR-WAR会長	ALL グルマン トルマリン…まさに力の石
3	魔法大作戦(チッタ)	3,583,750	QQQ	ALL 連付 なんとなくトルマリン
4	メタルスラッグ3	9,669,770	大破	ALL ノーミス LEVEL4
5	EDF	2,310,300	V-BOY	ALL トルマリン漬け

Jam's下井草店
東京都杉並区下井草2-40-14　☎03-3397-7608

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,654	おはる店長ちくわ゛最近あの子帰って来ん。	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,335	おはる店長ちくわ！一人寝は淋しいです。	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,781	おはる店長ちくわ！部屋片付きません。	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	4,731	おはる店長ちくわ○5万のコートもらった。	
5	タッチ・デ・ウノー2(くるくるカード)	1,134	おはる店長ちくわ！こんなの集計すんの？	とことんモード

トライアミューズメントタワー
東京都千代田区外神田4-3-10　☎03-5295-2345

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,126,695	SSP・凪瀬きつね	4'49"13
★	ガンスパイク	2,076,100	SADAMU	シバ ALL ノーボム3
3	1944 〜ザ・ループマスター〜	21,845,910	RCA-NST	オプション0 ボム2 ALL
4	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	360,330	ZON	3分13秒
★	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'19"96	777	スコア:193,366 クラス:m

Jack&Betty日吉店
神奈川県横浜市港北区日吉本町1-19-19千葉ビル1F　☎045-561-2559

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,029,200	まいまい㋮	ALL ロックマン
2	ギガウイング(雷迅)	238兆0102億6057万6370	残念な信之介	ALL 連付 5ボス36秒 6ボス122秒(アホ)
3	1944 〜ザ・ループマスター〜	24,559,060	AKA○偽	ALL 連付 最初から
4	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	334,898	はちみつ㋮さん	ALL 要領を得ない
5	ぐわんげ(賀茂 源助)	12,704,149	HOJ	猫まで かなり適当

プレイシティキャロット巣鴨店
東京都豊島区巣鴨1-15-1ミヤタビルB1F&B2F　☎03-3943-6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,129,645	ISO	連付 ALL 4'36
2	ガンスパイク	1,686,700	キャラ勝ち男	ALL ロックマン
★	ストリートファイターEX2(春麗)	3,420,000	9割いとーパターンFAD-SSC-VAP	ALL 連同付 カイリ 112.9万 爪×8
★	ストリートファイターEX2(ほくと)	3,331,300	コバスカ飛びも導入FAD-SSC-VAP	ALL 連同付 シャドウ 111万 爪×5
5	ストリートファイターEX2(七瀬)	3,239,700	よっすぃ〜♡ FAD-SSC-VAP	ALL 連同付 シャドウ 107.8万 爪×4

ゲームセンターポパイ
東京都足立区綾瀬4-9-31　☎03-3620-4873

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ポップンミュージック アニメロ2号	2,165	もっちー@打倒HIBIちゃん	EX エンディング
2	ポップンミュージック アニメロ2号	2,061	もっちー@打倒HIBIちゃん	EX水木一郎
3	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	313,693,650	WEN@MSR	
4	ドラムマニア 3rdMIX(ボーナス)	326,814,700	WEN@MSR	
5	ギターフリークス 4thMIX(ノーマル)	122,705,200	JUN	エクストリーム、ランダム

GAME BOSS
神奈川県横浜市中区吉田町1-1　☎045-253-8009

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スラッシュアウト(カムイ)	18,380,642	QOO @闇の組織	ALL
★	スラッシュアウト(ルナ)	12,123,127	NEW	ALL 4面分離失敗
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,106,600	STH-㋮㋮	ALL CPU乱入アリ EX紅丸、ルガール
4	バトルギア2(超弩級)	3'41"501	TS2	タイムアタック Aクラス ㋮EVO Ⅳ SE
5	1943	3,221,120	B.F	ALL 連付

ゲームインみとや 三河島店
東京都荒川区西日暮里1-37-17　☎03-3806-0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストリートファイターZERO3(春麗)	9,176,600	裏CSKK組員 破廉恥TAⅡ	ALL
2	グレート魔法大作戦(カルテ)	81,390,210	れっさ〜	ALL 108/108
3	バカバカパッション	1,321,890	TAⅡ	ALL 98-97-98-98
4	マーヴル VS. カプコン 2	2,937,960,200	汚物元師	ALL P×2
5	ストリートファイターEX2PLUS	2,054,100	れっさ〜	ALL エキストラ 白ベガ有

東京レジャーランド小岩店
東京都江戸川区南小岩8-15-3　☎03-5668-8411

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 〜ザ・ループマスター〜	16,297,850	K.I	ALL 2P側 100%×6
2	デスクリムゾンOX	415,453	TYO-チョイ(G・N)	ALL 2面 3万落ち
3	スラッシュアウト(スラッシュ)	12,286,092	EH5	8st ALL(GOD)
4	パラパラパラダイス	218,611	KOS-nob2	パラパラモード 穴うめ
5	バカバカパッション スペシャル	1,999,400	穴うめ	2ヶ月ぶり

マットマウスパートⅡ
神奈川県川崎市中原区新城1009久我ビル1F　☎044-751-8570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,106,000	DRA	リュウ、紅丸 EX ヒマつぶし
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	514	AKIS	香澄、紅丸、マリー、リリー ALL
3	ビートマニア コンプリートMIX2(コース4)	3,028	KST	
4	ビートマニア コンプリートMIX2(コース5)	2,309	KST	
5	ビートマニア コンプリートMIX2(コース6)	3,484	KST	

P.C立川店
東京都立川市柴崎町3-3-9　☎042-524-1156

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,063,100	愚民党	ALL バレッタ ボム1発使用
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'32"95	SMK師匠	ALL グランド S8
★	ドラゴンブレイズ(ソニア)	2,272,200	孫市萌え	2-5
4	バカバカパッション スペシャル	2,523,990	黒服に魅入られた者	ALL
5	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	16,585,490	H・F	ALL G-913 残1 鳥262万

アミューズメントランドKentagon
東京都新宿区百人町1-10-7一番街ビル1F　☎03-3351-5042

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,001,700	(オー始発)²	ALL シバ
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'48"00	ヘタレP.O	LV999 GM 181259pts
★	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	439,297	GGE-虎井権太㋮	LV300
4	怒首領蜂(Aタイプ)	696,028,720	残念の王様	ALL レーザー強化 残3 1周2.01億
5	ガンバード2(マリオン)	5,003,600	H.K	ALL 連付

ゲー事典　■ゲームコスモ町田店 http://www.interq.or.jp/rabbit/war/cosmo.htm/ ■GAME BOSS http://www.gameboss.net/ ■アミューズメントパークNASA http://www5a.biglobe.ne.jp/~nasahp/ ■アイリン夢空間 http://www.ai-rin.co.jp/ ■GAME CONDOR PARTⅡ http://www5.freeweb.ne.jp/computer/kondoru2/

ハイスコア通信

ハイスコア集計店からのメッセージ

●レジャーパレス(北海道)
当店の調査報告書に書いてある「～新人は、ノートで先輩スコアラーに～」の先輩とは「ZARIA」の事です。
by担当君

●レタス702(北海道)
現在、ギルティギア ゼクスとカプコン VS エス・エヌ・ケイの大会を開催しております。詳しくは店内掲示板を御覧ください。
byミスター絶縁体㈹

●ロッキーワールド仙台店(宮城県)
早いものでもう年末です(予定)。仙台も雪が積もって寒いです(予定)。JR線も見事に遅れています(予定)。こんな時は家でコタツでミカン喰って寝る(希望)のが一番なんですが、遊びに来てください。

●ゲームセンターアレックス(埼玉県)
ギルティギア ゼクス対戦者募集中です。家庭用版も出ましたし、家で練習してぜひ当店に対戦しに来てください。

●ゲームインダイエー(千葉県)
今回はひさびさに、スコアにこまらず申請できて、ほっとしています。あと当店のポップンが、3から5になって帰ってくる(予定)です。ポップンファンの方々、おまたせしました。　みず

●ゲームビンゴ(千葉県)
12日のカプコン VS エス・エヌ・ケイ大会に参加してくださった皆様、どうもありがとうございました。トリオ・ザ・パンチにかわるレゲーとして、ドラゴンバスターを入荷しました!

●トライアミューズメントタワー(東京都)
年末・年始は怪しいイベントをモリモリやっています。ゲーム納め、ゲーム初めは是非当店で! 沢山のスコアラーの方々の御来店もお待ちしております。

●ゲームセンターポパイ(東京都)
これが誌面に登場する頃にはカプコン VS エス・エヌ・ケイ2の情報が出てるかな? ポパイは格ゲーも音ゲーも熱イよォォ! 外は寒イのにだよウヒャヤャ! 石川さん、お疲れ様でした。UOで人間を……ゲフ!
byバーボン

●ゲームコーナーフジ(東京都)
キマトラ君、ご来店ありがとうございました。また来てくださいね。

●アミューズメントフォーラムモア(東京都)
最近、スコアが少ないです。近くの集計店の常連さん方(特にケ○タゴンの方々)おひまでしたら、スコアを出しにいらしてください(その前に俺が出せ)。　byダメ店員

●アミューズメントランドKentagon(東京都)
今月分の残りスコア/★ドラブレ(ロブ)㋜226800㋧病原性だい[illegible]菌0-827 ALL 残0 B0(クエイド)㋜279540㋧HP CALL 残1 B2★枠に載らなかったスコアごめんなさい♥

●Jam's下井草店(東京都)
N君がバックレ退社の為、てんちょが担当となりました。連絡よこさないと給料出さないよ! プンプン!

●プレイシティキャロット巣鴨店(東京都)
この号が発売される頃には、巣鴨大会が行なわれるでしょう。今年は、いったい何十人集まるのでしょうか? 皆さん来年も仕事にスコアに頑張りましょう。
byあつし夫[illegible]

●ゲームインみとや 三河島店(東京都)
オッス失礼します!! 今回から参加のみとや三河島です。連射、同時押し、ボタン配置などスコアラーの皆さんに対応していきたいと思っています。
by㊌師匠! ついにやりましたよ! NAG

●タイトーイン町田店&ゲームコスモ町田店(東京都)
町田名物幸運を呼ぶ石トルマリンG。使用者の喜びの声を! ↓ここ3日ほど弾に当っていない(中野)。途中寝てしまったがつながっていた(W会長)。掘る度に嘘のように石器が!!(神の手)。↓今すぐ通販へ。

●Jack&Betty日吉店(神奈川県)
今ガンスパイクが盛り上がっています! バレッタもロックマンも出て好評稼働中。ただスコアの申請がちょっと……。

ゲームハウスピットイン
愛知県名古屋市北区金城3-5-6　☎052-916-1722

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	392,804	RIE	
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'05"70	RIE	グランド クラス:m
3	ガンスパイク	1,713,900	417(しいね)	ALL ロックマン
4	スラッシュアウト(カムイ)	14,889,334	675	ALL
5	USネイビー	528,110	AHO	8面

アイリン夢空間
岐阜県本巣郡穂積町稲里大西635　☎058-327-0218

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	405,535	姪呆癩樗-ゴンゴン	ALL
2	1944 ～ザ・ループマスター～	22,848,760	長崎からの来店記念 G.M.CREN	ALL 残ゴールド136万
★	スラッシュアウト(スラッシュ)	14,799,978	後藤真希派♡とき坊	ALL
4	ストリートファイターⅡ(ケン)	1,407,100	えー・えぬ・えぬ・えー だぶる	ALL
5	デッドオアアライブ2(ゲン・フー)	1'35"34	倉木麻衣派♡まーくん	ALL 同付

アベニュー北口店
山梨県甲府市北口2-9-11　☎055-227-8681

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	アクアラッシュ(練習)	176.36	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(初級)	295.08	NGP-ANP	ALL
★	アクアラッシュ(上級)	369.06	NGP-ANP	ALL
4	ドラゴンブレイズ(ロブ)	1,414,400	φLJ	2周目3面
5	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,384,600	NGP-ANP	2周目4面

遊ingポイントセオラ
滋賀県草津市大路1-7-12　☎077-562-0428

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7キー)	777,436	Afro	ALL HS
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,526	Afro	ALL HS
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	4,634	Afro	ALL HS
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	5,217,900	ARTA	ALL ケン、キム
5	1944 ～ザ・ループマスター～	22,311,800	長崎からの来店記念 G.M.C-REN	ALL 連付 250万落ち

GAME CONDOR PART Ⅱ
静岡県静岡市鷹匠3-1-13スカイコーポ1F　☎054-255-4363

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	33,627,050	HGA-MP11-きりんまる	ライフ5/6 ALL Fin2370
2	サイヴァリア	33,588,360	AVN-C.M	ALL 久し振りでした。
3	奇々怪界	8,888,800	7時間30分ムダにした男(SDD)	23周目 1面 残19 閉店終了
4	バトルガレッガ(ノーマルキャラ)	10,589,830	しみず	ALL 4号機
5	バトルガレッガ(ガイン)	14,723,600	ゆうしろう	島321 BH2死亡いけるか…!?1600万?

アミューズメントパークNASA
長野県長野市高田五反田1720　☎026-228-7434

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,591	MARK	ALL
2	スラッシュアウト(カムイ)	11,099,865	999	ALL SAINT
3	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,071,800	MAD	2-1 連付 TB×5
4	スーパーリアルダーウィン	10,000,000+α	K・S	約7時間
5	スクランブルフォーメーション	10,000,000+α	K・S	6周目

GAME's WiLL
京都府左京区一乗寺高槻町20-1　☎075-711-1435

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	Gダライアス(クシー)	34,711,820	L2A-大明神	ALL 連付 512×3
2	GTIクラブ コルソイタリアーノ(初級)	1'52"126	FGM-UKA	ALL
3	GTIクラブ コルソイタリアーノ(中級)	2'04"389	wzh.	ALL
★	GTIクラブ コルソイタリアーノ(上級)	2'26"611	wzh.	ALL
5	ガンスパイク	1,945,900	L2A-大明神	ALL シバ 同付

扇ケ丘レジャーセンター
石川県石川郡野々市町高橋町15-12　☎076-246-6406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァリア リビジョン	96,587,000	A.A	ALL
2	スラッシュアウト(カムイ)	17,591,390	K.Y	ALL
3	レイディアントシルバーガン(ステージ4)	22,331,740	KTN	ALL
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,065,900	SR平-YAM	ALL EX紅丸×2 ペアマッチ
5	サンダードラゴン2(2P側)	5,284,090	参考スコア	ALL

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1-3-7セントラルビルB1F　☎0263-35-6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ヴァンパイアセイヴァー(モリガン)	2,895,900	RIO	ALL 連付
★	鉄拳2(ポール)	0'59"51	SPD-水無月愛理[illegible]はうらう人	ALL 連必付
3	ゴルゴ13 奇跡の弾道	31,136,640	JDF	ALL ノーマル
4	サイヴァリア リビジョン	68,909,300	不良社員M.S	X-D 連付
5	ガンスパイク	1,958,900	S∀工画(藁	ALL シバ 残ボム10

GAME's MILK
京都府宇治市大久保町北ノ山101-5　☎0774-44-5770

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,001,200	3号にはコブラ入れろ！悲願哀願願願力願!!	ALL ノーミス
2	1944 ～ザ・ループマスター～	22,471,630	長崎から来店記念 G.M.C.REN	ALL 連付
3	1944 ～ザ・ループマスター～	19,487,070	H・K	ALL 連付
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,185,100	最後に入いる点数がよくわからん。FUJ	ALL EX紅丸、リュウ、キング
5	ゴルゴ13 奇跡の弾道	27,433,260	PPP	ALL

ゲームプラザトンガ王国
愛知県名古屋市中村区則武1-16-8第一Uコーポ1F　☎052-452-0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	349,493	RIE	ALL
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	8'46"86	RIE	グランド クラスm ALL
★	ドラゴンブレイズ(イアン)	2,523,700	SAI	残1 B×0 P×2 ALL 砂漠ゴリ押し
★	レイクライシス(WR-01R)	25,470,490	個室で追い込み NWR-KAZ	ALL ラスボス前1543万 真ボス20万落ち
5	マジシャンロード	571,550	Nob	8面道中

夢空間ファンタジー
長野県茅野市ちの丁田2732-1　☎0266-72-5339

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'28"56	とりあえず初m NSZ	ST.SK.RE 179,939pts
2	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	383,963	NSZ	
3	ガンバード2(アルカード)	2,490,300	ブルーマスター M.K.	連付き、ALL
4	バトルガレッガ	13,495,960	MAB なんとなく……	ラスボスまで
5	エグゼドエグゼス	5,969,400	てんちょ	R-2? 呼出×1

ゲー事典　ハイスコア集計店HP：■遊ingポイントセオラ http://www2.odn.ne.jp/~cco32230/seora.htm/ ■GAME's WiLL http://www.gameswill.co.jp/ ■GAME's MILK http://homepage1.nifty.com/gamesmilk/ ■ネオアミューズメントスペースa-cho http://www.aspirin.co.jp/acho/

●GAME BOSS(神奈川県)
常連さんたちの協力により当店HPオープンしました。スパイク、スラッシュ、DOC、オラタンなど情報もりだくさんです。
『www.gameboss.net』

●マットマウスパートⅡ(神奈川県)
2001年もよろしくお引き立ての程お願い申し上げます。ハイスコア申請が少ない今日このごろ……皆がんばって申請してくれッ!

●アイリン夢空間(岐阜県)
田舎やで……。

●GAME CONDOR PART Ⅱ(静岡県)
遅ればせながら、サイヴァリアリビジョン入荷しました。とってもバズりやすくなったので初心者の方にもオススメです。年末年始も、もちろん営業モードです。皆さんぜひコンドル2へ! スタッフ

●ゲームハウスピットイン(愛知県)
この号が出る頃には、ギガウイング2、スポーツジャム、続おてなみ拝見など新作を入荷しているでしょう(たぶんね)。そしてOLDゲームも大好評稼働中っス! 店員OG―

●遊ーｎｇポイントセオラ(滋賀県)
大みそかには毎年恒例の年越しソバの配布を行ないます。(インスタントですが)。又、当日は夜1時まで営業していますので初もうでがてらにどうぞ。尚、1月1日はお休みです。

●GAME'ｓ MILK(京都府)
G.M.C.REN様、遠路から御来店有難うございました。今度は更に美味しい飯屋に案内しますよ(笑)。というより我々がおじゃまさせてもらいます。剣聖閣下万歳!!
by剣布委-ANC&との仕様Ⓣ

●ネオアミューズメントスペースa-cho(京都府)
ぬう、申請できなかったスコアがあるぞ。せっかく申請してくれたのにすまぬ。次回は載りますのでご安心を。ん? 気が付けばもう年かい? グッバイ、ミレニアモ。いらっしゃい2001年。ちば

●ゲームプラザキューティ(大阪府)
PC立川のH.Fさん、連射の件ではお世話になりました。ありがとうございました(Y.S)。たっき〜へ! グラⅣがんばってください。

●ゲーマーズハウスガンマ(大阪府)
最近はスコアの申請が少なくて困っております。スコアラーの方募集中です。もちろん、対戦好きな方も大歓迎です。

●ファイブオー 津店(三重県)
今月号よりスコア集計店となりました。スコアラー及びゲーム好きのお客様、御来店お待ちしております。残念なことに、TGM2は入荷しなかったので、常連一同、ぼやきまくってます。入れてくれーって感じ。うひょ。

●ジャスコ川西店プレイランド(兵庫県)
2001年もどうぞヨロシク!! 今年もたくさん遊びに来て下さいね。お待ちしてます!

●スーパーヒーロー倉吉店(鳥取県)
みなさんお元気ですか? 正月に帰省の際には、ぜひ遊びに来てくださいね。年が明けても今まで同様、全力投球!! よろしくお願いします。
by死ぬまでらっきょ?

●ゲームタウンスピリッツ合同集計(山口県)
デス様入荷!!

●えの木(高知県)
「焼き肉食ってよォ、ビール飲んでよォ、女抱いてよォ」という堕落しきった者の為に、当店でも締め切り日までにスコアが出なかった者は反省文を提出するという法案が可決されました。なァ、松っちゃん。

●モンキーハウス本館(福岡県)
げえむのごんちゃんが逃亡しました。

●友遊ランド(福岡県)
ラージ閉店しちゃいました。ちゅーことで筐体&常連すべて系列店に移動です。今後ともよろしくお願いします。……誰に?
byてんちょJAMA

●プラボ浦上店(長崎県)
私信。京都MILKのANK氏、との仕様・T氏、お世話になりました。店長様、ナイスな御土産感謝です。アイリンのとき坊氏、セオラの音無響子氏、短い時間でしたが、どうもでした。
byREN

●ゲームプラザ白山(熊本県)
EXR氏、全日三冠統一おめでとう。
by担当

●ゲームスポットフォーカス(大分県)
新作ゲームがなかなか入りません、すみません、スコアの方もヘタレ気味で、さぁどうしましょう。次回、ヘタレ店員登場予定です。とりあえずスロットが増えました。
byAve

●ゲームインナハⅡ(沖縄県)
ストⅢストライク四天王ひとりとの対戦どうでした? 青森県から来たイブキ使い手君!! (みそ汁)

ゲームタウンスピリッツ合同集計
山口県山口市中市町3-3ちまきや百貨店4F ☎083-928-7819

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デスクリムゾンOX	54,253	T.I	ステージ3
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	619	MUU	ヴァネッサ、キング、マキシマ、ブルーマリー
3	F355チャレンジ(SUGO)	4'32"554	O.S	レース
4	F355チャレンジ(スズカショート)	2'44"398	O.S	レース
5	グラディウス、(3番装備)	2,278,600	かぶこまー	4-6

ジャスコ川西店プレイランド
兵庫県川西市小花1-6-16 ☎0727-59-7464

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	3,278,900	P&A	ALL 2ボム使用 1周122.2万
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	638	トヨカズ	ALL マリー・クウラ・ユリ・ヒナコ
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	659	トヨカズ	ALL クウラ・マリー・アテナ・カスミ
4	ティンクルスタースプライツ	3,030,379	M・I「筐体変更第一号!」	ALL MAX37Hits メヴィウス親衛隊
5	ティンクルスタースプライツ	3,110,442	M・I「久々更新第二号!」	ALL MAX51Hits ランちゃん

ネオアミューズメントスペースa-cho
京都府中京区寺町通四条上る東大文字町302・303 A-breakビル2F ☎075-251-2333

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	スラッシュアウト(カムイ)	20,183,852	96@冷麺はじめました。	ALL ノーリンク 完全1コイン 100万落ち。
2	ドラゴンブレイズ(ソニア)	1,741,800	ひさしぶりのSU	テクx6 ボーナスx10 2-5目玉まで
3	1944 〜ザ・ループマスター〜	22,697,470	長崎からの来店記念 G.M.C.REN	ALL 残ゴールド126万 10年ぶりにゲームかじってます。アノ大物シューターとかち合ってます。
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	7,416,500	M.N.	
5	雷電DX(上級連付)	10,000,000+α	西院[illegible]	3-8、1-9あり 連付 2P側

ゲームステージBEAT
香川県高松市花ノ宮町3-2-2 ☎087-868-6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	333,066	2日間だけやった	ALL 3分20秒位
2	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'40"71	参考記録	ランク S9
3	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	147,650	BIGモード集計希望番	BIGモード ランク S7
★	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル(7キー)	844,822	GALM痛DX	BJP×1 BP×3
★	ビートマニアⅡDX 2ndスタイル(ハウス)	3,565	GALM痛DX	ハイスピード

スーパーヒーロー倉吉店
鳥取県倉吉市見日町633 ☎0858-23-5255

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギターフリークス 4thMIX(エキスパート)	73,051,500	SHO	
2	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	1,388,750	Clever-MH.	ALL 12分52秒61
3	ストライカーズ 1945PLUS	2,054,800	Clever-ZAP	2-8 スピットファイア
4	ストライカーズ 1945PLUS	2,247,500	Clever-平MT 蔵王のパフェ食べたい	2-8 1周120万 修業中です フライングパンケーキ
5	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,064,200	SGP-NEI	紅丸(EX)、殺意リュウ

アババ天神橋店&チャレンジャーガムガム店
大阪府大阪市北区天神橋3-8-23コア扇町ビル1F ☎06-6357-6677

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	テトリス・ジ・アブソリュート(マスター)	9'22"80	まえだ	ALL MASTER
2	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	407,831	HOGESEA引退	ALL
3	ガンスパイク	1,891,100	穴ウメKMA	ALL ロックマン
★	戦国ブレード(アイン)	2,386,000	J.G.K-ALL㊥	ALL
★	ストリートファイターⅡ'ターボ(ザンギエフ)	2,048,400	う〜んいい音 J・T	ALL、爪×2、1本落ち

チャレンジバンバン
愛媛県松山市道後樋又4-28 ☎089-924-5583

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 〜ザ・ループマスター〜	22,499,680	このゲームつまらん~AMT☆PPP	ALL
2	ドラゴンブレイズ(イアン)	1,043,300	AMT☆適当	2-2
3	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,105,800	R.H	ALL ペアマッチ
4	ライデンファイターズ2	94,188,000	メタルマックスオンライン NNH	ALL ビーストウイング
5	ブレイジングスター(ウィンディナ)	35,328,310	S.H	ALL

ゲームセンターパスカル大福店
岡山県岡山市大福134-4 ☎086-282-6667

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(7キー)	755,141	GEHI	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,793	HIGE	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,821	HIGE	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	4,013	HIGE	
5	ミスタードリラー2(2000m エジプト)	2,133,180	ZZZあいくち	ノーミス 9'39"80

ゲームプラザキューティ
大阪府大阪市浪速区恵美須東2-3-17 ☎06-6632-0170

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ドラムマニア 3rdMIX(エキスパートリアル)	381,795,500	SYG-㊥ボボP万歳	ALL うにゅ〜 例によって運ゲー
★	ビートマニア コンプリートMIX2(ハードアナザー)	4,206	AGO-9	ハイスピード
★	ドラゴンブレイズ(クエイド)	3,217,500	ゴミ	ALL 20万落ち…
4	レイクライシス(WR-01R)	25,370,010	SHS-CDE	ALL 道中1518万 Map No.05
5	レイストーム(R-GRAY1)	17,047,950	辻希美派あさび〜 SYG-OUK	ALL ビット死亡(泣) 残0

えの木
高知県高知市旭町3-104 ☎088-825-3293

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ガンスパイク	2,004,700	ⅡDX4thのせいで軽い赤貧です。HAM	ALL 同付 ロックマン 1周94.9万
2	グレート魔法大作戦(カルテ)	80,034,080	スコシヅツ 柾木二等兵	ALL 連付 106/108
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(エレナ)	11,302,500	メトセラさきお	ALL 連同付 車エクセレント 残30秒
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(Q)	10,102,500	eraの穴ザー解けました㊥HAM	ALL 連同付 車エクセレント 残30秒
★	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(春麗)	11,193,000	娘の名前?汁美です。明神汁美です。	ALL 連同付 車エクセレント 残39秒

パリオ フィエラ ディ プローバ
広島県広島市中区紙屋町2-2-17 ☎082-242-7588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スーパービシバシチャンプ	91	D.N	
2	ガンスパイク	638,100	T.A	シモーヌ
3	ドラゴンブレイズ(イアン)	958,500	くにびー	2-1
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,224,300	K.Y	紅丸、バイス
5	ポップンミュージック アニメロ2号	299,016	ZARD	セーラームーン、聖闘士星矢、グレートマジンガー

ファイブオー津店
三重県津市浜三丁目15-2ディアホームズ志とも1F ☎059-222-0176

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂(Cタイプ)	679,032,700	JYA	ALL 残×3 レーザー強化
2	パワーストーン2	847,200	たくみ	ALL アクセル
3	究極タイガー	10,000,000+α	UPI	4-7
4	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	1,846,600	②	ALL ダルシム、ギース
5	マクロス	7,362,800	とよQ	ALL 連付 1P側

ゲー事典
■ゲームプラザキューティ http://www.ac.wakwak.com/~mito/ ■スーパーヒーロー倉吉店 http://www.fuuki.com/ ■モンキーハウス本館http://fukuoka.cool.ne.jp/gmcth/index.shtml ■サブカルチュア http://www.interq.or.jp/earth/n-oot/main.htm ■ゲームプラザ白山 http://www.redbit.ne.jp/~plaza/index.html/

RULES

最新ゲームのルールと既存ゲームの追加ルール

■12月17日締切分から追加(変更)されたルール

●ゴルゴ13-奇跡の弾道-：部門別集計は行ないません。

●マイティ・パン：ツアー、パニック、エキスパートの3部門で集計します。

●コンフィデンシャルミッション：今回から集計します。

●ニンジャアサルト：今回から集計します。

●リッジレーサーV：今回から(初級昼、中級夕方、中級昼、上級夕方、GP)の5部門で集計を行ないます。また、タイムトライアルモードでのタイムも集計の対象とします。

●ポップンミュージック：今回から集計を行ないます。

■1月21日締切分から追加(変更)されるルール

●燃えろ！ ジャスティス学園：1月締切からフリーモードで集計を開始します。使用キャラは問いません。またビジュアルメモリを使用したスコアは集計対象外とします。

●スポーツジャム：1月締切から賞金額で集計開始。(12月17日分からの集計を予定していましたが、ゲームの稼働時期が遅くなったため変更になりました)

●プラネットハリアーズ：1月締切から集計開始。キャラ別集計は行ないません。

惜しかった個人申請

タイトル	バスト・ア・ムーブ2
スコア	250,090
面数	ALLクリア
集計部門	ヒート
備考	バイオ新曲ルート
スコアネーム	N.K－野田紀和
店舗名	AGスクエア赤羽店(東京)

プレイヤーのコメント

CPUがジャマーを使ってくれれば、もっと伸びるんですけど…。あとは自分との戦いです。それと運（CPUがジャマーを出してくれるか&食らってくれるか）。

解説

惜しくも、420点差で敗れてしまった同氏。だが、実力はトップのプレイヤーにひけを取らない。以前の申請から店舗を変えての申請だが、はたしてリベンジはあるか？

タイトル	GTIクラブ　コルソイタリアーノ
スコア	2'27"231
面数	完走
集計部門	上級
備考	TA、MT、チューンアップカー(銀色のオープンタイプ)
スコアネーム	みきたんパワー好調　NAL－T
店舗名	マーズ(神奈川)

プレイヤーのコメント

帰りのガケ落ちの方が早いので、その分伸びました。また、橋やジャンプ、S字の高速化が残っているので1.5～2秒は詰められそう。

解説

2回連続の3部門制覇こそ逃したものの、今後にかける意気込みは十分といったところか。近道ルートが確定した模様なので、後は各場所の細かい積み重ねか。

タイトル	ビートマニアⅡDX　4thスタイル
スコア	5,259
面数	ALL
集計部門	トランス
備考	ミラー、ハイスピード
スコアネーム	UNYO(うにょ)
店舗名	ユーファクトリー安城(愛知)

プレイヤーのコメント

ミラーにするとアブソリュートがすごくやりやすいです(1P側)。コーストータルのPoorは多いですが、Goodがすごく少なかったです。

解説

トップの差はわずかに35。トップクラスの腕前の持ち主が、ここにもいたかという印象だ。信じられない高いレベルでの争いが続く音ゲー最前線。今後も要注目だ。

プラボ浦上店

長崎県長崎市中園町6-23　☎095-848-2223

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	1944 ～ザ・ループマスター～	24,265,160	G.M.C YAT-REN㊙	ALL 連付 残ゴールド214万
2	カプコン VS. エス・エヌ・ケイ	6,269,500	スイセニョール：YAT-SAI㊙	ALL SNKグルーヴ EX紅丸・EXキング・ケン 乱入！
3	スラッシュアウト(カムイ)	9,021,892	???	ALL 同付
4	ミスタードリラー2(1000m アメリカ)	1,113,760	YAT-SRM	ALL ノーミス エアALL 連付 ミスタードリラー501
5	エスプレイド(J-B 5th)	33,517,670	GOD-BAN-MAX	ALL 残4/6 円330

モンキーハウス本館

福岡県福岡市中央区六本松2-6-7　☎092-731-0052

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ドラゴンブレイズ(ロブ)	904,400	J.O	2-1 連付
★	1944 ～ザ・ループマスター～	25,239,240	フセイン	ALL 連付 目標2位
3	サイヴァリア リビジョン	105,471,600	.Z.	ALL
★	闘龍伝説エランドール	1'37"87	G.M.C.説教げえむのごんちゃん㊙	ALL 連付
5	テトリス・ジ・アブソリュート(ノーマル)	415,094	UMA㊙	ALL

ゲームプラザ白山

熊本県熊本市九品寺5-15-7　☎096-362-2711

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
★	ジャイアントグラム2000 ～全日本プロレス3 栄光の勇者達～	53,651	EXR	ALL スタン・ハンセン
2	サイヴァリア リビジョン	102,474,400	KEY 祝1億！	ALL
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,793	のあ先生と無理心中 ¥$〒-すみれ姫	ALL
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	5,123	まけ1号と傷心旅行 ¥$〒-すみれ姫	ALL
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	5,081	上から読んでもJFJ ¥$〒-すみれ姫	ALL

遊道楽箱崎店

福岡県東区箱崎6-1-2松本ビル1F　☎092-641-9415

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド(J-B 5th)	36,212,190	毛家無	ALL 箱6 残5
2	エスプレイド(美作 いろり)	31,373,360	出雲良子の許嫁	ALL 残3
3	Gダライアス(オミクロン)	53,665,910	ほげほげ捕鯨隊3号 VAL	ALL 連付
4	メタルスラッグ3	7,992,190	へっぽこ太郎	ALL 2ミス
5	パカパカパッションスペシャル	1,319,190	SSS	ALL 97-98-98-97

ゲームスポットフォーカス

大分県大分市末広町1-25末光ビル1F　☎097-532-4355

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ギガウイング(カーマイン)	185兆1352億8456万3830	吉澤ひとみ派ヘタレカーマイン DUO	ALL B×6 4999万倍
2	ストライカーズ1999(F-117 ステルス)	1,090,900	ドリアン	2-1
3	ストライカーズ1999(F-22 ラプター)	1,062,500	私は矢口真理派ヤナギ	1-8
4	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ダッドリー)	6,974,300	よっスィーの笑顔にメロメロの人DUO	ALL 1ミス MSF
5	ナイトスラッシャーズ	1,476,500	あと30万はどこに？吉澤ひとみ派DUO	ALL クリストファー 10万おち

サブカルチュア

福岡県筑紫野市二日市北1-2-3黒崎ビル　☎092-922-9010

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ぐわんげ(シシン)	96,191,275	ぼーず	ALL
★	ゴルゴ13 奇跡の弾道	35,683,620	OOT	ALL
3	ガンスパイク	1,732,400	CAB	ALL ロックマン
4	ウォーザード(ムクロ)	4,882,600	亞里亞もうちょっとで出そうだよ！羽嶋兄や	ALL 連同付 Lv1→Lv23
5	マジックソード	13,144,157	寿	ALL 同付 ビギニングスタート

ゲームインナハⅡ

沖縄県那覇市松尾2-22-19　☎098-861-8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(Q)	7,508,400	まさとし	ALL
★	三国戦記スーパーヒーローズ	176,461,600	たまけん	ALL キャラクター白甲黄忠 18Hitを発見!!
3	ぐわんげ(賀茂 源助)	30,383,856	げんさん	ALL
4	ガンスパイク	1,864,300	RAI	ALL ロックマン
5	ガンスパイク	1,673,800"	LAN	ALL シバ

友遊ランド

福岡県大川市榎津水落62-1　☎0944-87-8734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ボーカル)	3,416	NBF 来店ありがと	
2	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(ハッピー)	5,116	MUGEN	
3	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トランス)	4,339	MUGEN	
4	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(トリップトラップ)	3,489	NBF	
5	ビートマニアⅡDX 4thスタイル(クラブ)	3,969	AAAA 誰？	

当コーナーでは随時ハイスコア掲載店を募集しています。

掲載希望の店舗さまは……
○店舗名
○連絡先（住所・TEL・FAX・E-mailアドレス）
○店長およびハイスコア担当者名
○サンプルとして店舗のスコアを10項目
○お店のPR文
以上を官製ハガキに明記して、下記の宛先までお送りください。
ご応募お待ちしております。

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル
株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部「ハイスコア掲載店希望」係

次回集計
(アルカディア4月号掲載)は
1月21日(日)
までに出されたスコアで、
1月24日(水)
当日消印まで有効です。

PLAY-HOUSE VIDEO-GAMEアスカ

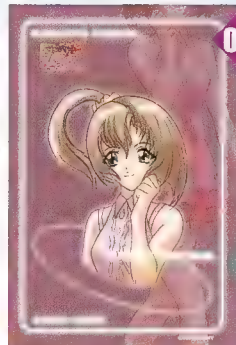
佐賀県伊万里市浜町5番街エル・アスカビル2F　☎0955-23-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	マーヴル VS. カプコン 2	1,272,531,000	Mr-T?M	ALL モリガン ケーブル キャプテン
2	ストリートファイターⅢ 3rdストライク(ケン)	7,383,000	Mr-K・Y	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ 2000	430	Mr-AAA	ALL
4	メタルスラッグ3	2,701,369	Mr-T?M	ALL
5	テトリスプラス2	1,397,800	Mr-AZX	ALL 教授

ゲー事典　お詫びと訂正：1月号の156ページにて掲載された「ゲームインダイエー」の県名が(群馬)となっていましたが、正しくは(千葉)の間違いです。また、158ページにて掲載された同じく「ゲームインダイエー」の店舗ハイスコア欄のスコアネームが間違っていました。正しくは、1：MSX、2：MSX、3：JTK、4：MSX、5：ENDでした。ここにお詫びするとともに、訂正させていただきます。

ゲーム新世紀

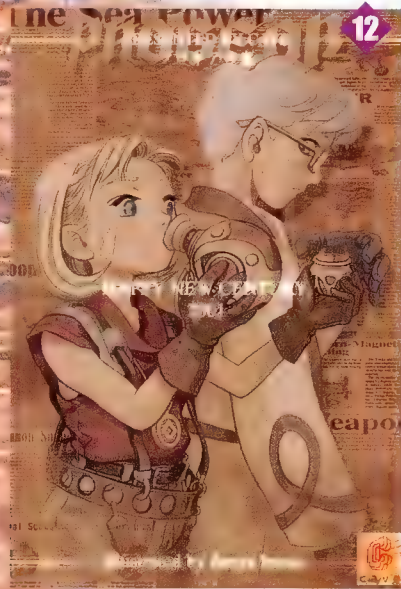
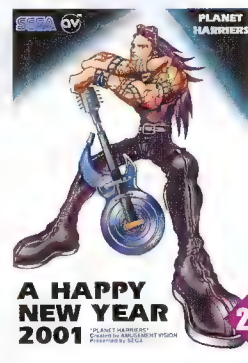
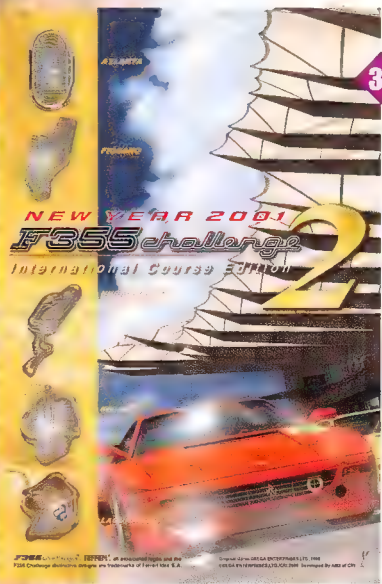
ついに初めての世紀越えを体験したゲーム業界。この新たな激動の世紀を迎えるにあたり、力の限りアーケードと共に戦おうというメーカーさんから、描き下ろし年賀状を頂いた。このイラストは読者の皆さんへのプレゼントになるので、アンケートハガキのプレゼント欄に、番号を書いて送ってね。抽選で、それぞれ1名様に当たるぞ！

参加メーカー アトラス／アミューズメントヴィジョン／SNK／カプコン／ケイブ／彩京／サミー／CRI／セガ／ロッソ／セタ／タイトー／タクミ／トレジャー／ナムコ／ビスコ／富賀商会／メトロ／ワウ・エンターテイメント

06
05
03
01
04
02
あけまして、おめでとうございます。……昨年は読者の皆様に支えられ、当社にとって素晴らしい一年とする事が出来ました。今年も皆様のご期待を裏切ることのないよう、常にビデオゲーム界を活性化出来る充実したラインナップをお送りしていきたいと思っております。ぜひ、2001年もよろしくお願いいたします。というか、見捨てないで……（笑）。（広報　竹中）

07
12
09
10
11
新年明けましておめでとうございます。昨年はご無沙汰してしまいましたが、いよいよ新世紀の始まりということで、何かワクワクできることを一発かましたらなあかんなぁと思ってるところです。世紀替わりを転機に、皆様には今までとはちょっと違うケイブをお見せできるよう頑張っておりますのでご期待下さい。今年が皆様とゲーム業界にとって躍進の年でありますように。本年もどうぞ宜しくお願い申し上げます。（上村）

あけましておめでとうございます。去年は「CAPCOM vs. SNK」など他社メーカーさんと共同で作り上げたパートナーシッププロジェクト作品が多かったですね。今年はその第2弾が出て、1月に「ギガウイング2」が出て、かつアレが出てアレの続編やあんなのも出るし、まだ言えないピーもあるな。マジっすか!?　と叫んだタイトルもあったな。つまり、カプコンはアーケードがんばって行くっていうことで、今年も宜しくお願いします！　（宣伝チーム　尾島）

08

18

明けましておめでとうございます。アミューズメントヴィジョンの名越です。今回ウチは昨年お世話になったタイトルを、年賀状にして目一杯出させていただきました。これは単に沢山作ってみたかっただけではなくて、今年もアーケードを面白くするようなゲームを目指して目一杯がんばるぞ！という心意気の証拠だと思って下さい。常に新しく、喜ばれるゲームを目指し続けますので、今年もよろしくお願いいたします。アミューズメントヴィジョン一同でした。（社長　名越）

37

CRI

新年、明けましておめでとうございます。皆さんはどんな新世紀を迎えましたか？　年賀状もたくさん届いたと思いますが　今年のAM2 of CRIからの年賀状は、発売を控えた「F355チャレンジ2」をご用意させて頂きました。新世紀最初の発売ということで、開発陣もかなり気合が入ってます。前作よりもグ〜ンとパワーアップしているのでドンドン遊んでね。それでは、21世紀も話題のタイトルをガンガンリリースしていくので、期待していてください！
（パブリシティ　後藤）

34

32

35

36

33

セガ・ロッソ

新たな世紀を向かえる今年は、ゲーム業界でも大きな変化が予想されます。セガ　ロッソはこの時代の変化に応じた、「楽しさ」をユーザーの皆さんと一緒になって追求していけるよ頑張ります。そして、22世紀にも残るような作品を作って行きたいですね。みなさん応援して下さいね。（町田）

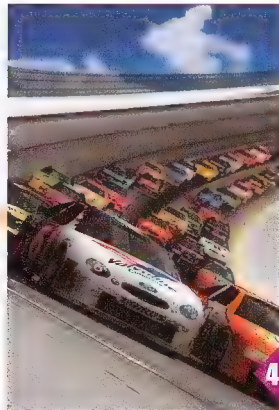
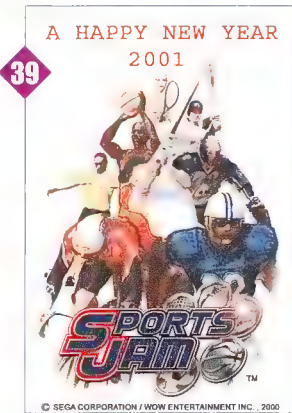
41

40

39

38

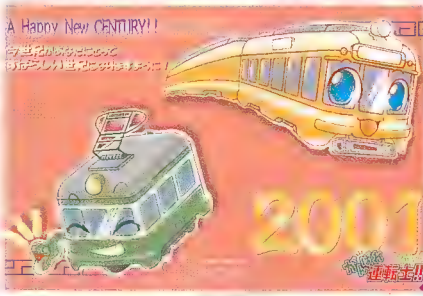
ワウ エンターテイメント

新年明けましておめでとうございます。21世紀の始まりですね。WOW一同、たくさんの驚きを提供できるエンターテイメントを提供していけるよう新しい気持ちで頑張って行きたいと思います！今年は今までにないような新しいゲームを制作していきます。みなさんにも早くお披露目できるように、日々日々開発しておりますので、楽しみにしていてくださいね♪　本年も何卒宜しくお願い致します。
（広報　山田）

45

44

46

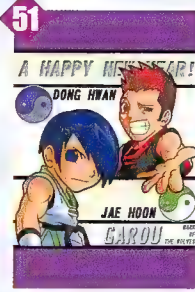
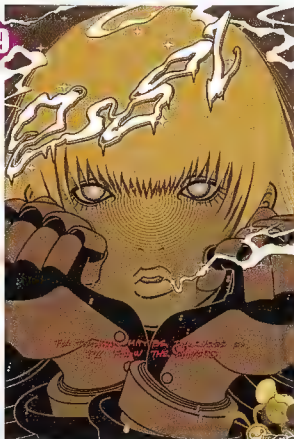
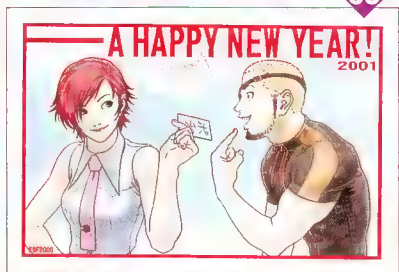
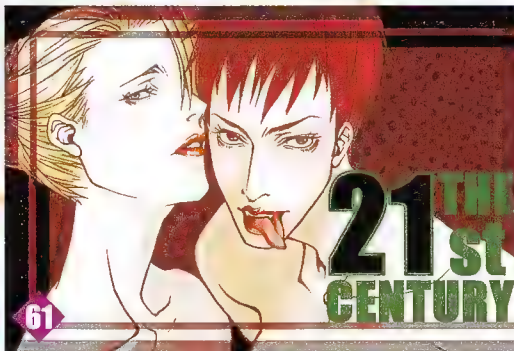
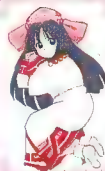
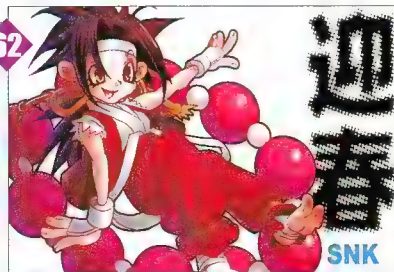
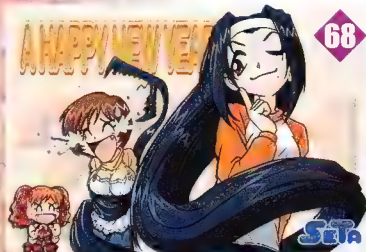
タクミ

新年明けましておめでとうございます。昨年中は、当社開発のゲームで、熱く、アツ〜く！　燃えていただき誠に有り難うございました。社員一同厚く、アツ〜く！　御礼申し上げます。本年もニュータイトルで、昨年同様いや、昨年以上に熱く、アツ〜く！　燃えて下さい。私たちタクミコーポレーション開発スタッフも熱く、むちゃくちゃアツ〜く開発に燃えてみせます。ラテンの血が騒ぐぜぇ〜っ！　ウ〜ッ!!　今年も宜しくお願い申し上げます。（経営管理室　日下）

43

42

タイトー

新年明けましておめでとうございます。昨年中は、いろいろお世話になりまして、ありがとうございました。今年こそは、「これだー」とみなさんに思っていただけるようなゲームをどんどん開発していきたいと、心に誓う私です。　（広報宣伝課　川島）

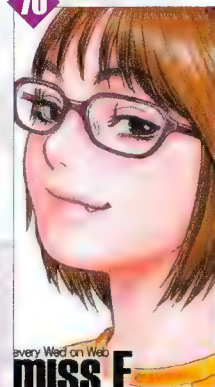
まだ今年は終わってませんが、読者の皆様、明けましておめでとうございます！今年の年賀状は去年以上にバラエティに富んだものになってますので是非応募して下さいね。2001年もSNK、アルゼグループは頑張りますので応援お願い致します。またアルカディアのますますの発展を期待しております。（宣伝課　奥野）

明けましておめでとうございます。やって来ました新世紀！　アーケード業界もさらなる新化を遂げ、ますます目が離せなくなってくることでしょう。そんな一役を担えるよう弊社も頑張りますので、今年も宜しくお願いいたします。
（広報担当　加藤）

株式会社トレジャーでございます。あけましておめでとうございます。今年はアーケードシューティングゲーム第2弾「斑鳩」を出す予定です。……が、まだ出せません。ごめんなさい。昨年9月に本格的な開発が始まり、現在まったりと開発中であります。しかしながら、発売までの間もシングルCDや、チュートリアルビデオなど、色々と展開を計画中ですので、もうしばらくの間おまちください。　（井内）

あけました彩京。おめでとう皆様。
ところでさ、
1999年→「ストライカーズ1999」
2000年辰年→「ドラゴンブレイズ」
さて
2001年には一体何が！？
（広報娘　坂本）

新世紀、明けましておめでとうございます。昨年は「婆裟羅」を始め、弊社のゲームを御愛顧いただきましてありがとうございました。皆様の熱い応援のおかげで「婆裟羅2」のリリースが決定いたしました。この春の新作として皆様にお披露目させていただく予定でおりますので、今後とも引き続き「婆裟羅」を応援していただけますよう、よろしくお願い申し上げます。（開発部　桑原）

新年あけましておめでとうございます。昨年はアルカディア大賞、ベストキャラクター賞をいただきましてありがとうございました。2001年も開発スタッフ一同、皆さんに楽しんでいただける作品を気合いを入れて制作していきますので、今後もナムコのゲームに注目していて下さい。2001年はどんなゲームが登場するのか？　夢を膨らまして待っていて下さい。本年もよろしくお願い申し上げます。（第二開発本部　御所脇）

78

■MR.DRILLER
■MR.DRILLER 2
namco

79

77

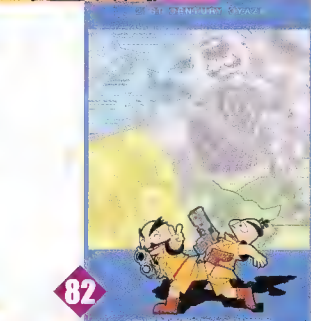
80

81

82

86 85 84 83

90 89 88 87

94 93 92 91

明けましておめでとうございます。昨年はたくさんの方に大型筐体「トラック狂走曲」に御乗車いただき、ありがとうございました。この場をお借りして御礼申し上げます。ところで、アーケードのあの熱い興奮と、さらなる新要素を盛り込んだPS2用タイトル「トラック狂走曲～愛と哀しみのロデオ～」はもうお楽しみ頂けましたでしょうか？　まだの方は是非一度お試し下さい。本年もどうぞ宜しくお願い申し上げます。（開発部　丸山）

明けましておめでとうございます。「アシュラバスター」がやっと出来あがりました。「ブレード」の頃からパワーアップしたキャラ、パワーアップしすぎてすっかり変わってしまったキャラ、あまり変わってなさそうなキャラ（地味に変わってます！）、彼らに対抗すべく現れた一癖二癖ある新キャラ達!!　お店で見かけたらぜひプレイしてくださいね!　今年もフウキをよろしくお願いします!!（開発　桐林）

HAPPY NEW YEAR!　12月14日に「ドリームステーションラブモノグラムバージョン」発売しました。今、お姉ギャル、お嬢ギャル、個性派ギャルの間で大人気のモノグラム。オリジナルモノグラムもらくがきモノグラムも自由自在。一度プレイしたらまた撮らずにはいられない。もう、タダのプリクラじゃない……。この年賀状の女の子のカーテンが目印！　2001年最初のショットはぜひドリステ モノモノで。（マーケティング課　林野）

『ギルティギア ゼクス』攻略本、登場。

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA Vol.1

GUILTYGEAR X SLASH ENCYCLOPEDIA
ギルティギア ゼクス スラッシュエンサイクロペディア

- 2D格闘の極致と称された、美麗グラフィックを網羅!
- 本邦初公開の設定資料集。
- キャラクターの準備稿特別公開!
- 詳細なシステム解析。
- 各キャラクターの最速攻略(2000.7.26現在)
- アルカディア本誌で好評連載中「ガトリングアーティスツ!」出張版

他

頁数 176(AB変形版)

定価 **1,280**円(税別)

雑誌コード:61951-07 ISBNコード ISBN4-7577-0184-5 C9476

『ギルティギア ゼクス』誕生の瞬間にさかのぼれ!

ENTERBRAIN MOOK ARCADIA EXTRA Vol.3

GUILTYGEAR X DRAFTING ARTWORKS
ギルティギア ゼクス ドラフティングアートワークス

- 怒濤の7,200枚を誇る『ギルティギア ゼクス』の動画を大量の誌面を使用して徹底的に公開!
- 石渡太輔氏によるキャラクターシートなど、制作過程の生々しい痕跡を全方位初公開!
- 前作『ギルティ・ギア』の設定から、ギルティギアの世界の骨格の情報を採録。
- 『ギルティギア ゼクス』への布石となる、『ギルティ・ギア』エンディングを完全収録。
- ソルの描き下ろしイラスト、サントラCDジャケット、用語解説、用語集、年表、トレカ集等々の資料で、ギルティギアの世界を徹底的に網羅。

他

頁数 248(AB変形版)

定価 **1,480**円(税別)

雑誌コード:61951-17 ISBNコード ISBN4-7577-0301-5

〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 営業局 電話(03)5433-7850
※店頭で品切れの際は書店にて注文いただくか、通信販売をご利用ください。
●通信販売のお問い合わせ先:株式会社アスキーイーシー 電話(03)5351-8202 http://www.arcs.ne.jp/direct/
ARCADIA on WEB http://www.arcadiamagazine.com/

株式会社 エンターブレイン

KOFッ子ソサエティ

KOFの明日を担う銀河最強の応援ページ

「KOFの劇場製作決定!?」などという情報がインターネット界で飛び交っておりますが、読者の中でアラブの石油王か南アフリカのダイヤ王などがおられましたら、版権を買いとって確実にKOFの続編を製作してくだちゃい、などと虎視眈々とKOF復活を願う秘密結社的色合いを秘めたページがココ、KOFッ子ソサエティであるということは君と僕だけの秘密にしといてケロ！　TEXT：けろよそ

イラストレイションストライケル

今回もギャラクティカにしてマグナムな投稿がムッチリと寄せられやがったぜ！　早速堪能してたもれ。

（KOFッ子会員004　山口県　里見ミカサさん）
どうよ！　次の時代はコリアンパワーがいただきだぜい！

（KOFッ子会員038　神奈川県　竜胆さくらさん）
この人は風邪知らずって感じです。まーしーんだからー。

（KOFッ子会員058　埼玉県　山多はむ太郎さん）
この火を絶やさぬためにも、時代は次なる炎を待っている！

（KOFッ子会員032　大阪府　悟気沙也さん）
けっぱれ雛子嬢！　女相撲をブレイクさせるその日まで！

（KOFッ子会員009　福岡県　服部スイゾウさん）
KOF2000の新キャラがこやつらだったら、また違った盛り上がりを見せたかも!?

（KOFッ子会員029　東京都　たもかおりさん）
さんびきのこぶたとか思い出しちゃったりしち。

（KOFッ子会員061　青森県　竜崎透さん）
もう学生服は着おさめなんですかねー。残念？

（KOFッ子会員059　大阪府　かおぷーさん）
マチュア衣装ver.だと、雰囲気がまた変わるという。

（KOFッ子会員057　山口県　リュウ君）
毎年恒例のアテナの衣装変え、21世紀もやってほしいよね。

（KOFッ子会員001　熊本県　葵花南さん）
ネスツの幹部レベル高い！　入社希望。

（KOFッ子会員060　岐阜県　めけめけさん）
サイコ萌えー、とか言うとなんかヤヴァい人みたい？

（KOFッ子会員037　埼玉県　西河貴教君）
名付けて破壊力チーム2001!!　実現することを祈ろう。

（KOFッ子会員031　大阪府　澄さん）
ボガード兄弟と結婚したら姉妹関係？　どっちもかかあ天下か。

レイモンド NOW!

梅本氏「あ、レイモンドですか？　たぶんもう来ませんね。辞めたんじゃないですか？」（妹の結婚式でワイハに行っている奥野さんに代わり）

いにしえ大募集

当コーナー『KOFッ子ソサエティ』では、皆様のKOF応援お便りを随時募集しております。随時と言っても締め切りは毎月20日ですが。

KOFに登場するキャラクターはもちろん、「続編があれば、このSNKキャラをKOFに出してほしいぞ！」という要望や希望イラストがあれば、無造作にお送りください。

さて、アルカディア4月号のKOFッ子ソサエティでは「振りかえればヘビィD！　KOF'94の想い出」を募集しております。記念すべきシリーズ第1作、KOF'94に関する皆様の思い出やイラストを大募集。ご家族や知人の方をお誘い合わせのうえ、こぞってご投稿ください。

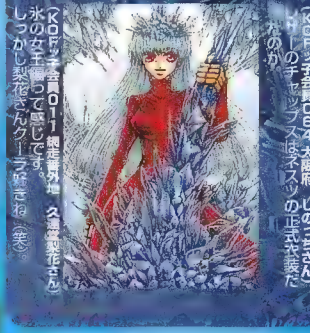
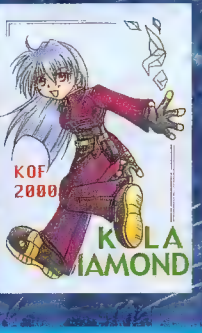
冬だ！アイスだ！寒中クーラ祭り!!

ちゅーか、いよいよ本格的な寒波が列島直撃にてすこぶる寒ィ日々が続いておりますが、皆さんいかがお過ごしでしょうか。そんなこんなで、寒中見舞いとばかりに繰り出すクーラ・ダイアモンド特集、これで一層冷え冷え気分を味わってくだしゃい。

（KOFッ子会員065　愛知県　神威猟義さん）
実はKOF出場女性キャラでは最年少なのよね。

（KOFッ子会員063　東京都　ゲコゲさとる君）
ペロペロキャンディーって、コンビニにはないんですけどー。

（KOFッ子会員011　網走番外地　久遠梨花さん）
氷の女王様って感じです。しっかし梨花さんクーラ好きね（笑）。

（KOFッ子会員064　大阪府　しのっちさん）
ハーのチャップスはネスツの正式衣装だったのか。

（KOFッ子会員062　静岡県　孝志さん）
格闘ペンギン一匹欲しいのね。冷蔵庫で飼うべし。

KOFッ子大募集：ザ・キング・オブ・ファイターズ、略してKOFのファンの魂が還る場所「KOFッ子ソサエティ」では、皆様のイラスト投稿・コスプレ等、KOFッ子の魂より生まれ出し創作物を超絶募集しております。P193の応募規定をよく読んで、メソッと送ってみてください。また、「こんなキャラの特集をしれい！」という要望も受けつけております。

金剛 脱衣門

脱衣門とは

「脱衣門」とは、己の中の小宇宙（コスモ）を見つめたときに「脱衣惑星」の存在を確認できた者が集う、脱衣ゲーの修行場である。つまり、このページを読んでいる者すべてに、入山の資格があるのである。

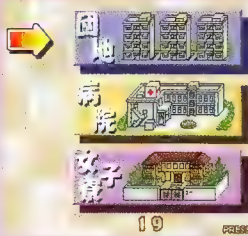
ちわ～す！　米屋です！

ジャンル：業界初！　脱衣クイズ
登場キャラ：11人（うち8人脱衣）
脱ぎっぷり：今回は4人だけ。残り4人は次号を待て！
発売日：大好評稼働中!!

米屋じゃ、もとい和尚じゃ。20世紀最後の脱衣門を締めくくる脱衣ゲーが今回紹介する「団地でクイズ」じゃ。このタイトルを聞いてピンときた人は、かなりの脱衣フリーク。そう、98年に発売された「団地で花札　奥さん米屋ですよ！」の続編なのじゃ。

わしは「団地で花札」をえらく気に入っておっての、この続編はなんとも嬉しいかぎり。団地で人妻と……なんてええよな。しかもクイズにジャンルを変えてきた、その心意気や良し！　ぜひともシリーズ化してほしいものじゃ。

今回は団地だけでなく、病院、女子寮とマニアックな舞台も用意されておる。制服フェチは、迷わず病院を選ぶがよいじゃろう。

今回はクイズで脱衣じゃ。エロ以外の知識を総動員しろ！

どこから攻めるかはキミの自由。欲望のままに選ぼう。

団地一択でしょ

ストーリーは助平なクイズ好きの米屋が、あちらこちらを回って米を売るついでに脱がしまくるという、なんとも好都合な設定じゃ。

最初にステージセレクトができ、好みのシチュエーションから遊ぶことができるぞ。ステージはお馴染みの「団地」、マニア好みの「病院」、女の園「女子寮」となっておる。わしは迷わず団地じゃがな。

中に入ってもコース選択があり、これによって登場キャラも変化するぞい。ここは己の勘と経験で、好みの娘、というか女性を引き当てるのじゃ。ちなみに、中には「ハズレ」の選択肢も存在するので、気を引き締めてな。

女の子まで辿り着いたら、クイズスタートじゃ。ノルマをクリアすれば、脱衣シーンに突入するぞ。ただ脱衣前にミニゲームが入るので、それをクリアしなくては心おきなく見ることができんのじゃ。

女子寮編の最後に出てくる管理人。安心しろ、脱ぎやせん。

ミニゲームと言っても簡単なモノばかり。ご褒美だからね。

ポール「おしょうサン、キョウはいつもよりコウフンしているネ。ドウカシタ?」
桃杏「そりゃそうよ、ワシの気になっておった脱衣ゲーの続編じゃからの」
ポール「おしょうサンはヒトヅマすきですか」
桃杏「うむ好きじゃ。わしのフェイバリット脱衣ゲーに入っとるくらいだからの」
ポール「ミーはワカイムスメがイイネ～。トシマはカンベンネ～」
桃杏「わかっとらんな、大人の女性の魅力じゃ。もうお子さまの時代は終わりじゃよ」
ポール「Oh～ソコマデいうなら、マエにアゲタTEENモノカエシテクダサ～イ」
桃杏「う、やっぱ若い娘ぜんぜんアリ。21世紀は若いモンに託さんとな」
ポール「オショウさんセッソウないネ～」
桃杏「……」

桃杏和尚
脱衣の境地を極め、若きゲーマーに教えを説く高僧。どうやら最近疲れているらしく、逃げたい気持ちでいっぱいらしい。年明けには温泉でも行くか……。

ポール小沢
脱衣門を叩いた、新たなる修行僧。海を渡ってやってきた日系2世らしい。女キャラ大好きっこなので、修行僧になるべくしてなったことが最近判明。

お便り募集中！

脱衣門では常に皆さんのお便りを募集しておる。脱衣ゲーにぶつける熱い想い、ヤングメンならではの悩みなどあったら、脱衣門までハガキまたはEメールを送ってみい。脱衣キャラのエッチいなイラストも超絶募集中じゃ。

脱衣キャラじゃなくても、「お仕置きしたいゲームキャラ」も募集中じゃ。お仕置き内容もあると、なおグッドじゃ。待っておるぞ。

宛先
〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
「金剛脱衣門」係
メール
post@arcadiamagazine.com

裏脱衣門　今回も当然のごとく「サルでも解る麻雀講座」はお休みじゃ。前作の団地で花札では「奥さ～ん米屋で～す」の恥ずかしボイスがあったのだが、今回はあるのじゃろうか？　基板はきたのだが、筐体の調子が悪くて音聞いてないのよね。ま、ゲームセンターに入ったら自分の目と耳で確認してみてくれ。ST-Vなんで、サターンで出してほしいのう。希望。

桂木あやめ

32歳
身長：161㎝
B91：W62：H93
出身：東京都
血液型：AB型
誕生日：1月10日
星座：山羊座
職業：華道の先生（人妻）
趣味：茶道、華道
性格：おしとやかで気品がある

1年ぶりの再会となる、あやめさん。ワシのお気に入りじゃ。曇った鏡を拭いて、全身を拝むのじゃ。全力でレバー回転orボタン連打じゃ！

桜井理佐

24歳
身長：157㎝
B83：W58：H84
出身：神奈川県
血液型：B型
誕生日：11月27日
星座：射手座
職業：専業主婦（人妻）
趣味：ガーデニング
性格：まじめで人を信じやすい

ポニーテールの似合う、カワイイ奥さん。お楽しみは胸にリンゴを当てる、お間抜けなゲーム。当たるたびにプルルンと揺れるのじゃ。

須藤祐子

29歳
身長：168㎝
B92：W60：H90
出身：京都府
血液型：B型
誕生日：10月30日
星座：蠍座
職業：高校教師（独身）
趣味：エステ、水泳
性格：気さくで、大ざっぱ

大人のお色気たっぷりな、高校の先生じゃ。美人女性教師は学生の憧れじゃな。ミニゲームは虫眼鏡で観察じゃ。とりあえず乳見とけ。

秋津川舞

21歳
身長：160㎝
B86：W58：H87
出身：鹿児島県
血液型：O型
誕生日：6月20日
星座：双子座
職業：看護婦（独身）
趣味：カラオケ
性格：しっかり者、面倒見がいい

ちと気の強い白衣の天使じゃ。やはり制服は、ええの～。ミニゲームは下着当てルーレットじゃ。目押しを頑張っている自分が悲しくなるぞ。

裏 脱衣門

「団地でクイズ」いい感じなのだが、クイズゲームの部分をもうちょっと作り込んでほしかったのう。ジャンルセレクトを付けるとか、点数でライフアップとか……。脱衣ゲームだから脱衣さえあればいいもんでもなく、ゲーム部分をしっかり作り込んでこそ脱衣が活きてくるんでないだろうか。やはり、脱がすまでの過程も重要なのじゃよ。

コスプレ プレイスタイル Vol.11

文／中里 毅（COSPA/SKP）DJ講座／DJ-CAMELEON

Feel so good style

コスプレネーム／デュカ
キャラクター／D.O.A 2　カスミ

毎回一押しのコスプレイヤーを紹介するコーナーです。
今回はCN.デュカさんから投稿していただいたD.O.A2の2Pカラーの霞です。衣装の出来、ポーズ写真の雰囲気ともに素晴らしい出来映えです。

ご挨拶であります！

ち〜っス！　コスパの中里毅です。

いやぁ〜すんげぇ寒いですね！　担当宅は石油ファンヒーターなんですが、一日つけっぱなしで灯油消費量が凄いです。

それでは毎度毎度のコスプレ・プレイスタイル行ってみましょう〜！

投稿コスプレご紹介

まずは、一押しコーナーでもご紹介したコスプレネーム(以下CN)デュカさんとご一緒に送ってくれたCN・橋本龍さんで、同じくDOA2のハヤブサです。

一押しのデュカさんと同じく実に格好良く仕上がっています。小物やアーマー部がいい感じで作り込んであって、好印象ですね。

◆今月もコスプレ人気爆発のD.O.A。衣装のまとまり方もいいですね！

続いてはマーヴルVSカプコンのコスプレです。

ストライダー飛竜(CN・紺さん)、ソンソン(CN・サニーさん)、ルビィハート(CNハイツさん)です。

担当も相当やりましたマーヴルVSカプコン！　ちょうど3人チームなのがまたいい感じですね〜。

それぞれのキャラクターのイメージを衣装の素材の違いやポーズで良く表せていると思います。

◆マーヴルVSカプコンの3人です。それぞれハイレベルで実にいい感じです。

続いては、CN・中村薬弥さんが送ってくれたDOA2のエレナです。

以前白いエレナで掲載させていただいたCN・KANAさんの大ファンだそうです。

衣装の細かい模様(刺繍かな?)や全体の縫製など、実に美しく仕上がっていると思います。

◆D.O.A 2のエレナです。いやぁ〜ホントにコスプレ人気高い作品です。

続きまして！　CN・AA同盟さんの闘魂烈伝(というか新日本プロレス)から蝶野正洋選手です。

なんと、いつもこの格好をしているそうです。担当もプロレス大好きっこなので、こんなコスプレももちろん「あり」だと思います〜。

◆あはは〜　蝶野かっこいい〜
I'm Chono!!とか言って欲しいです。

さてさてお次です。CN・ぺけぽんさんが送って下さった懐かしの格闘ゲーム「サムライスピリッツ」のナコルルです。

今回は背面の写真も送っていただいたので、前後合わせて掲載したいと思います。

◆おお！　シルエットもそっくり！　イラストを良く研究していますね。この再現度は拍手ものです。

キャラクターの衣装を設定資料から研究して、出来る限り忠実に再現してみたそうです。

衣装の細部や質感はもちろん、服を着たときのシルエットまで完璧です。パンツの脹らませ方や肩の衣装の形状など、初心者の方は参考になると思います〜。

いやぁ〜ホントにいい感じですね！

いきなりですが、ここでコスプレイベントのお知らせがひとつ。きたる2001年1月6日に、大阪市北区の「club KARMA」にて『ネオじゃぱん-2001円コスプレの旅』が行なわれます。ゲームありコスプレコンテストありの楽しいイベントなので、ふるって参加してみてはいかがでしょう。詳しくは左記にて。

ネオじゃぱん-2001円コスプレの旅-
http://www.os.xaxon.ne.jp/~cyche/NEO-JAPAN/
日時：2001年1月6日（土曜日）
時間：14：00〜19：30
場所：club-KARMA(http://www2.club-karma.com/)
06-6344-6181
前売り¥1000/当日¥1500/一般¥2001

コスプレホームページご紹介！

前々回くらいから募集かけていたHPご紹介のコーナーに行ってみたいと思います。

まずは、CN・柳沢デ美さんが送って下さった3D格闘ゲーム「ジャスティス学園」のファンページ『私立柳沢学園』です。

HPのコンテンツはイラストの紹介や伝言板など様々ですが、「演劇部」と題してあるコスプレコーナーが見所です。

ジャス学への愛いっぱいのHPです。

◆http://www5a.biglobe.ne.jp/~demi-y/です。

次のHPは、以前封神演戯のコスプレで掲載したCN・暁らんまさんのHP「暁企画」です。

イラストやプロフィール紹介、ロケ写真などのコーナーが楽しそうでいい感じです。

コスプレ写真も送っていただいたので同時に紹介しておきます。

◆ドラクエのマリベルです。

◆http://www.geocities.co.jp/AnimeComic-Ink/8571/です。

ドラゴンクエストのマリベルです。

他にもHPの中では色々な写真が見られますので、ネットユーザーの方は遊びに行ってみては如何でしょう？

そんなこんなで今回はここまでです。

次回も皆様の投稿お待ちしています〜。

ホームページもまだまだ募集！

●コスプレホームページ紹介！
コスプレ関連のホームページをお持ちの方、もちろんコスプレイヤーさんがご自分で運営されているホームページ等の投稿をお待ちしています。URLと管理者の方のメールアドレスを忘れずに、いつもの募集宛に送ってください。ページを掲載する可能性がありますのでご注意下さい。

投稿&お手紙まだまだ大募集！

と言うわけで、「コスプレ・プレイスタイル」での募集のおさらいです。

●投稿コスプレ写真
ジャンル不問です。あなたの自慢のコスプレ写真をお送り下さい。コスプレネーム・キャラクター名と作品名を写真の裏に明記して下さい。

●コスプレ・プレイスタイル
よく行くイベントやお店、コスプレでの遊びをなんでも教えて下さい。その際取材に伺わせて頂いてOKな場合は明記して下さい。

●団体さん
お友達同士の集合コスプレ写真や一緒に遊ぶ仲間を取材させて頂ける方。

●コスプレDJ
取材させて頂ける現役コスプレイベントDJの方や、DJカメレオンの初級講座の質問など。

●その他コスプレに関することならなんでも！
コスプレ関連ならなんでも有りです。新コーナーのアイデアとかこの誌上でやってほしいこと等。

それぞれの宛先は……

〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル　(株)エンターブレイン
アルカディア編集部「コスプレ」係

住所・氏名・電話番号・コスプレネーム・取材の可否をお忘れなく明記して下さい。

皆様からのお手紙、お待ちしています〜

コス事典 毎回色々なコスプレ写真が見られて楽しいこのコーナーですが、担当の密かな楽しみは写真に付いてくるお手紙です。ちょっとした近況や次回作の予定など何かしらメッセージが付いていると読んでいて実に楽しくなります。さてさて冬真っ盛りです！薄着のコスプレは風邪に注意してくださいね〜。

HOW2DJSTYLE!!

コスプレDJ講座ですたい！

カメレオン師匠ついに復活！　いやぁ～待ってました（涙）
今回は読者の方の質問に答えちゃいます。
それでは行ってみましょう！

御無沙汰！

ひさびさ～！　DJカメレオン再び参上！
私も忙しくて何ヵ月もお休みしてました。
期待してくれてた人（いるのかな？）ごめんなさい。
私もいろいろと「だらだらしたり」「ごろごろしたり」忙しい毎日です。

今回、ゲストは無しで行きたいと思います。というのも読者の皆さんからの手紙がたくさん貯まってしまって、すこしは答えてあげろ！　と言われ、今回は2～3質問に答えようと思います。

さっそく1枚目。

【愛知県の桴本君の質問】
「CDとか、音楽のボーカル部分だけを消す方法はないのでしょうか？　また何の機材が必要でしょうか？」それと「サンプラーにサンプリングする時にどうしても欲しい音だけが取り出せません。どうしたら欲しい音だけを録り出せますか？」

まず、最初のボーカル部分だけを消す方法ですが、ものすごく冷たい事をはっきり言うと、そんな事はできません。
これでは「もうお前には聞かない！」ということになり話が進まないので建設的に答えましょう。

いろいろ世間にはボーカルキャンセラーとか、カラオケマシンとか、普通の曲をインストに変えてしまう機械が出てますが厳密には消えてません。何をどうしてるのかと言うと、まずボーカルというのは、ある帯域（イコライザーの周波数）の部分と定義付けられていて、その部分を削って、その他の部分をボーカルの部分にかぶるようにしているだけです。

ちょっと具体的に説明しますと大体（ほんとに大体ですよ）ボーカルの部分が1Khぐらいです。
その部分をEQ（イコライザー）でめいっぱい下げます。
そしてその音に対してコーラスもしくは、軽いリバーブをかけてそのエフェクト音に対してEQの中域（1Kh）をややあげてあげることによりボーカルが目立たなくなります。
けっこうアバウトな説明ですが何度もいろいろやることによってそれらしき音を納得いくまで作り出すわけです。

本来、最近の歌謡Popsにはカラオケバージョン的にインストが入っていますが、洋楽などにはインストが無いのも多いので、とある曲のインストが欲しいなと思ったときは私も結構苦労して作ってます。

逆にボーカルだけが欲しい、とかも同じです。
基本的に今の段階では、出来てる正規の曲をアカペラとかインストとかが欲しい場合自分で苦労してそれらしき音を作り上げるしかありません。
ちなみにその場合EQは、グライコよりパライコを使います。

もうひとつの質問、サンプラーの録り方ですが何をどう言う機材で録りたいのかわかりませんが、いろんな音が重なり合ってる所のキックだけとか、スネアだけとかやっぱりボーカルだけを録ると雑音みたいな音になりスッキリしません。
今の時代、なんでもと言っていいほどすごい数の「音ネタ集」がありますから、単音ならそちらから録ったほうがすっきりします。

また「ある曲」の「この部分」のループを作りたいと思ったら、何度も「その曲」を聞いて録りやすい部分を探します。

しまってからEQ処理をかっこよくなるまでするしかないです。
あくまで自分の感性でいいと思ったのならとりあえずなんでもループさせてみてかっこよければそれでOKです。音楽には常識とかルールはありません。

はっきり言ってサンプラーは簡単に音が録れる反面すごくセンスが要求される楽器だと思います。
音源モジュールでは絶対にできない事が簡単にできてしまうのだから……。
まったくなんにも楽器が出来ない人（私の事～）でもなんでもまねができて、なおかつそれ以上のことができる、まさにDJの為のなくてはならない楽器のひとつです。

まだまだ続くよ～

それでは、次の人
【東京都のPN筆狼くん】
「実は私はつい最近までコスプレをやっていて、密かにコスプレDJもやりたいと思ってました。現在は諸事情でやめてしまい〈いつかはきっと〉と言う思いで毎月見てます。今後はもっと専門的でなおかつ実用的な内容を期待してます」という質問？　です。
すいません。専門的でなおかつ実用的な内容でなくて（笑）。

ジョーダンです。毎月見てくれてありがとうございます。
でも、コスプレをしていないとDJを観る機会も聞く機会もなく情報も乏しくなってしまうので、コスプレしなくとも遊びには行ったほうがいいと思います。

関係ないけど、筆狼は私の家の近くに住んでますね～。
近郊の江戸川区にはコスプレDJが何人もいっしょに暮らしてるPCショップがありますからそちらに遊びに言って話したら面白いかもしれませんよ！

ということで結局2枚しか読めなかったけどもういっぱいになってしまったので今月はこの辺でしめましょう。

今回の2人にはDJ Cameleon特製コスパ用RemixCDをプレゼントします。
その他の人にも抽選で10名の方に同じ物をプレゼントします。

質問、その他聞きたいことがあったら、どんどんお葉書まってます。

ということでまた来月～。
がんばって書くようにします。応援ありがとうございます。

DJ Cameleon

投稿のご注意！

投稿する写真は以下の事に注意して送って下さいね～。ボツになりにくい写真を目指そう！

- ●ピンぼけ写真
  写真のピントには注意しよう！　特にAFカメラは注意！
- ●真っ暗写真・真っ白写真
  露出アンダー・露出オーバーに注意！
- ●顔だけ写真・超ミクロ被写体写真
  被写体の大きさに注意！
- ●汚れちゃった写真
  写真を送るときは専用のビニール袋か紙などで保護するとベター
  セロテープやノリに要注意！封筒に写真を入れてから宛名を書くと跡が付く事もあるので注意。それと写真の日付は無い方がいいですよ～

それでは次回のコスプレ・プレイスタイルもお楽しみに～。

募集

このコーナーではDJプレイに皆様の関する質問にガンガン答えちゃいます。質問事項を下記住所まで送って下さい。
コスプレDJの取材も予定しておりますので取材に来てもいいよ～という現役DJの方からのお手紙もお待ちしております。
連絡先を忘れずに明記してください。

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル
㈱エンターブレイン　アルカディア編集部
「コスプレDJ講座」係まで

DJ-CAMELEON PROFILE

DJ－CAMELEON
1965年　東京生まれ　A型
ONE WAY（千葉）・サバス東京（青山）・JUNGLE BASS（六本木）・HI TIME（新宿）・ベルファーレ（六本木）・CODE（新宿）などDisco、CLUBでDJとして活躍ののち、ニッポン放送「GO GO MEGAMIX」やノースウェーブ・ジップFM・K－MIXなどラジオ番組のRemixコーナーをレギュラー制作し、テイチクレコード・ビクターエンタテイメントより「KEY OF LIFE」というグループでシングル5枚、アルバム2枚をリリース。
現在はソロにて、ラジオ番組のコーナー制作やREMIX・MEGAMIX制作の他、イベントDJとして活躍中。

（愛知県　原哲子さん）
☆年内にA-Froを読まれたアナタも、とりあえずは新年おめでとう！

いやー、始まりますね、21世紀！　生活環境や価値観の変化はともかく、新世紀を迎えたゲーセンがどのように変わっていくのかが楽しみだね！
アルカディア・フロンティアーズはと言うと、21世紀になっても主役はやっぱり読者のみんな！　流れゆくゲーマーの日々に見られる、変わりゆくもの、そして変わらないものを映し出しつつ、22世紀目指して邁進する所存です（気が早い）。
そんなこんなで正月気分満載の今回のA-Fro、早速いってみようかーっ！

アフロCMYK

アーケードゲームを題材にして、己の中に溢れるパッションをカラーイラストにコンバージョンした作品の数々を一挙掲載！　それがアフロCMYK！
自分なりの解釈で、ゲームやキャラのカラーイラストを描いてみたくなったら、是非とも当コーナーに投稿よろしく！

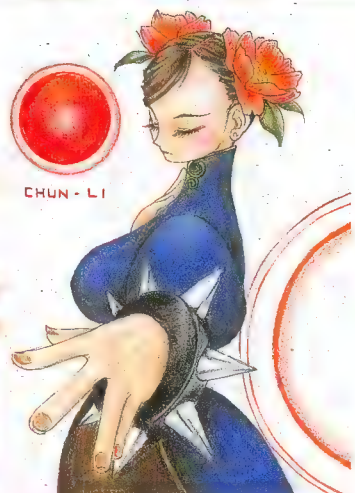
（岡山県　P.Wさん）
☆おだんごと着物って実は合ってたりしますよね。

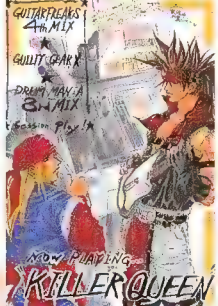
（大分県　ぼぶろばさん）
☆そいや今年はヘビイヤー。長いものに巻かれないようにがんばろー。

（千葉県　ナカムラメグミさん）
☆出産間近だというのに投稿ありがとです。お身体を大切にね〜。
http://www18.freeweb.ne.jp/diary/naka-ko/

（東京都　D！君）
☆不思議と自然体な感じ。刺々しさがないっていうか。

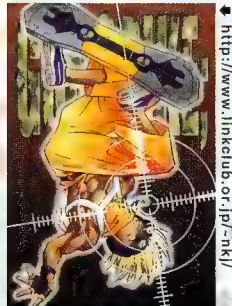
（福岡県　倉長行矢さん）
☆実はアリス、よく練られてるぞ。面白いから、一度は触ってみてよ。

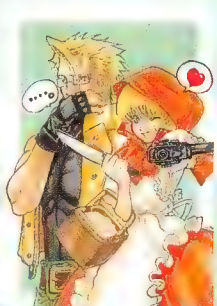
（岩手県　いのうえはまこさん）
☆難関打破なら慣れてます。21世紀の削掘型コンビですから。

（東京都　楽丸さん）
☆原初にして先端。彼女の指先に、時代は宿る。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆やっぱりこの手のケナゲ系、ライバルキャラは必要だと思うですよ！
http://www.miyazaki-mu.ac.jp/~s9810004/gondolf.html

（新潟県　濫觴神封魔さん）
☆あらゆる意味で夢のセッション。闇慈とかベースに向いてそうよ。

（福岡県　シイナ♪クルミさん）
☆くびれなしブーツがヒソカにいーかんじい。

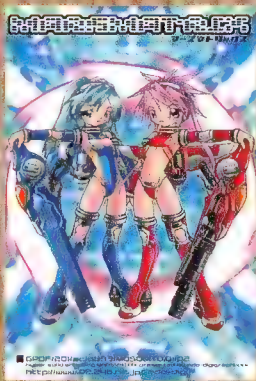
（東京都　葉月忍さん）
☆「女は強し」が席捲した本年、これからもこのパワーは続きそう？

（新潟県　八坂あずささん）
☆今年は本当にギルティの年でした！闇慈の投稿もメッチャ多かった也。

（埼玉県　蜃気楼なかぢさん）
☆ON YOUR MARK.
鼓動の先に、最高速。
http://www.linkclub.or.jp/~nkj/

（静岡県　竜胆さくらさん）
☆食うでしょ！　確保でしょ！
コタツとコンボでしょ！

（大阪府　神君）
☆銃刀法違反上等。
それが彼女の不文律だ！

A-Fro ひみつ情報
2000年も今回のアフロでノリノリ状態で終了！　これも一重に読者の皆様の投稿&応援のおかげでございます。2001年もアーケード業界、ならびにキミの家の近くにあるゲームセンターの発展を祈りつつ、ゲームを媒介にして楽しくやっていきたいですね！　21世紀のアフロも君の投稿で創られる！　よろしくねー。

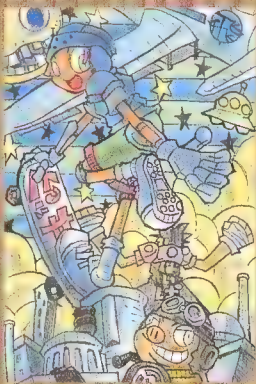
（千葉県　y2さん）
☆カブエヌケイ4あたりには出られる……といいな。

http://www1.sphere.ne.jp/perfect/

（大阪府　澄さん）
☆抗えない魂が、今日も泣く。時代の波は冷酷な現実を、重ねる。

（大阪府　西ユキイさん）
☆2000年は大活躍しました！新譜にも期待ですネ！

（ガンスパイ組合　かづきちさん&仲井六段さん）
☆合作同様、2人同時も面白いよ

（大阪府　鳶君）
☆バックの分銅ズがいい仕事してます。

http://village.infoweb.ne.jp/~fwjb4081/

（神奈川県　ラスカルゴンタさん）
☆プロデュースは皆さんの心の中で生き続けます。しくしく。

（京都府　大山高嶺さん）
☆何となく正月向きの人。イベントとか好きそうだよね。

（埼玉県　緋色さん）
☆信念強え奴は、生き方が濃いねッ。

（東京都　柳麻城さん）
☆おお、何だかタイマーが熱血ヒーローみたいDA！

（愛知県　桜伽そわかさん）
☆ほかほかっぷりがグッ。温かみがあるのう。

（大阪府　虎杖せなさん）
☆ポエット冬ver.です。この時期は天使も大忙し？

（愛媛県　バカパンさん）
☆おが一ん！こんな人知らないYO！

（愛知県　野村公男君）
☆ほにょーんとした顔がたまらんですたい。

http://www.geocities.co.jp/Playtown-Yoyo/4217/index.html

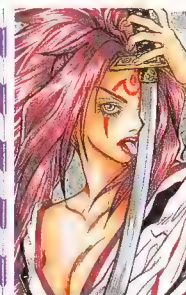
（新潟県　柊龍也さん）
☆ゲームのノリが裏原宿に近づいてきた気がします。はわわ～。

（東京都　さかきさん）
☆1フレ後に梅喧に斬られたりして（笑）。

（大阪府　蘇る金狼君）
☆運命を選ぶんじゃない、「生き様」こそを、選べ。

（東京都　赤場緑須君）
☆狂える血と歪んだ殺意、絶望の戦場で、魂は暴走する！

http://www1.neweb.ne.jp/wb/brack/

A-Fro ひみつ情報
今回のアルカディア大賞はいかがでしたでしょうか。A-froでの投稿量大賞を選出するなら、イラスト部門は「ギルティギア ゼクス」、文章・及びネタ部門は「ミスタードリラー」といったところでした。来年は、どんなネタが誌面を賑わすのでしょうか？　今年以上にバーストしてくれると嬉しいです。

（新潟県　サボテン君）
☆スゴミがありますな。姉（羅刹除く）にはできん！

（東京都　氷雨玄太君）
☆『6年描き続けてきたんだもの！』旧リムが64リムに照れてるのお。自分自分（笑）。

（大阪府　悟己紗也さん）
『KOFを知ってからの数年、とても長い時間触れていた気持ちでした。友人とゲーセン行ったり、店員さんと仲良くなったり、思いがいっぱいです』

OEG・OEN

TIMER 20

〜ネオジオいつまでも、MVSイラスト補完計画〜

ゲーマーのネオジオに対するこだわりを、気合の入った投稿で表現しているネオジオ特集。今回は、なんかリムルル祭りに……いいか、冬だし。MVSと副題にあるけど、ネオジオ64系投稿も待ってるJ。なお、キャプション中の『』は作者のメッセージです。（蟹工船乗り柵太郎多喜二）

（東京都　福井エミリさん）
『ネオ君とジオ君は永遠の恋人です（涙）』
☆ゲーセンが彼等の探偵事務所。100円玉握って、依頼に行こう！

ネオジオサードパーティージャンボリー

テクノスジャパン／データイースト／サンソフト編

➡ http://www.renge.sakura.ne.jp/~psy/top.html

（北海道　PSY君）
☆シャイアは宇宙の、女刑事ボールボーイでバーニング

（山口県　里美ミカサさん）
『ヘル　スティンガー。歌はまだ歌えますよ!!（笑）』
☆全開戦士ゴウカイザーをレコスタで吹き込むべし。指令ね。

（静岡県　中村英明君）
☆一緒にす　ん　な　おっさん！

（福岡県　服部眸巌さん）
☆ネオ　ジオは日本が誇るスペースシップ。この週末は　未知の惑星で闘うのだー

（大阪府　西ユキイさん）
『パズルではじめて対戦したゲームでした』
☆日本ゲーセンを巡ってる時マシドロの連鎖音が聞こえる店が、けっこうありました。

こたつ、みかん
ねおじお。

⬅ http://www2u.biglobe.ne.jp/~SHILFYYO

ShilfyYo.

（福岡県　マリオン様LOVE君）
『下駄でバイクなど、ホットな話題はいつもネオジオからやってきた。心があたたかくなる……いや……熱くなるマシンだった』
☆おこたのような、溶鉱炉のようなゲーム機。

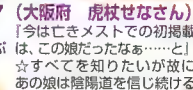
（東京都　にとらん君）
☆『まだ終わりじゃぁないです。終わらせません！』

（茨城県　ヨイチ007改め、青野ヨイチさん）
☆どぅりーむきぁすと版もぷれいしたってやー。

（大阪府　虎杖せなさん）
『今は亡きメストでの初掲載は、この娘だったなぁ……と』
☆すべてを知りたいが故に、あの娘は陰陽道を信じ続ける。

（東京都　キノさん）
☆クーラちゃんには負けないゾーっと。

⬅ http://www.geocities.co.jp/Playtown-Domino/2790/

（愛媛県　モリヒロミさん）
『サムスピは、その独特の世界観やキャラクターが大好きでした』
☆ゲームの世界が自分自身を支えてくれてる、今でも。

（島根県　かじやんさん）
『真サム発売当時、ぬお!?タムタムがいねえ〜！　そんな私に気合を入れてくれたのがチャムチャム』

（愛知県　柊美吉さん）
☆隊規に反する事は否で通せ。たとえ、義に朽ちるとも。

（富山県　都氏さとみさん）
☆やったなあ、水着特集（遠い目）。これぞ看板秘書娘って感じですか。

⬅ http://www.geocities.co.jp/Playtown-Toys/5885/

（神奈川県　みの虫さん）
☆前年、投稿が途絶えることのなかったテドアラ。AD-FROから感謝の意を表します。

（新潟県　コルクバード君）
☆SYSTEM246でワンダーモモの続編求む
話題のガシャポンですが（大削除）。

⬆ http://www3.ocn.ne.jp/~corkbird/

⬇ http://www2.plala.or.jp/kaede-hotori/

（時代は今、尻尾ッスよ尻尾！県　九十九歩鳥君）
☆お客を取るときに使ってたんです、なるド下衆コメントはアル倫を通過するか？

（福岡県　しろーさん）
☆あったなあ、風呂特集（遠い目↑前号）。フウマってソラでリーマンなんスよね。

〜20世紀掃討作戦〜

21世紀も、リビドーがぶっちゃけられた作品を展示していくアダフロ。今回は、旧世紀の遺物を発掘し、総括してみた也。それから、葉書の裏書きなどで「ひょっとして、これAD-FRO行きですか（汗）」という自動二択を図ると、100%アダサイドの引力にひきこまれるが必定。

（大阪府　ベーカリー明王君）
☆ここはMKマニア諸君に任せた、やっちゃってやっちゃって！

モノクロからクラスチェンジし、リスタートしたこのコーナーは洋物ゲームを賞賛するのが主旨でアタリ。今は、男らしくモータルコンバット系だけだがな（かつ2名）！　くおおっ、少数精鋭でぶっこめーッ！　でも、X-MEN等も募集中。

（山形県　山形白田君）
☆気合の全キャラ集合だ！　サブゼロ先生（最前列左から2番目）が、むっちゃ男前。

A-Fro ひみつ情報　A-Fro家家訓！　初投稿者はハガキの裏に「初投稿」と書くべし！　さて、若者から古株ゲーマーまで、幅広い層に支援されるネオジオ特集。SNKゲーム復活まで続く勢いの当企画も、3月末売号をもって、ひとまず終了です。ファイナルは、「ネオジオ卒業式スペシャル」と題し、一時の別れを惜しむ予定だ。締切（2月末頃）に向け、時間をかけた大作に挑んでみては？

アフロ グレースケール

どうよ、年末フィーバーしてる？ 間違っても、締め切り過ぎて挙げ句タコ部屋に軟禁され、原稿を書かされてる悪い子はいないよね！ そんなこんなで、アーケード業界の年末年始をしょって立つアフログレースケール、今月もレッツゴー！

おはがき担当：田渕健康

RATIO?

（栃木県 猿の腰掛）

11月号のA-Froに掲載されたS AND S君の投稿（行きつけのゲーセンが経営方針を転換してしまい、過去の面影がなくなってしまった、という内容です）を受けて、福島県でゲーセンの店長を勤められているRYOさんからお手紙を頂きました。まずはご一読を。

去りゆくゲームの想いの果てに

初めてお便りします。私はショッピングセンターのゲームコーナーで店長をしている者です。11月号の「ゲーセンという場所を築くもの」という投稿を読んで過去の自分の経験を思い出し、筆（キーボード？）を取りました。

数年前のことです。私の店にたかし君（仮）と言う小学校2年生くらいの男の子がいました。彼は「電脳戦機バーチャロン」というゲームが事のほか好きらしく、いつも店に来ると200円位を握りしめ「バーチャロン」の筐体に向かっていました。

他の友達や兄弟がメダルゲームなどで遊んでいても、彼はわき目も振らずそのゲームに没頭していました。

はじめはたどたどしかった彼のテムジンは日に日にその戦闘能力を高めていき、クリアできる面数もその数を増やしていきました。

しかし、所詮は小学生です。経済的な限界もあります。毎日来られるわけでもありません。その成長スピードは、おそらくゲーマーと呼ばれる人達には想像もできないくらい遅いものです。

でも、私は彼の、完全にバーチャロイドと同調しているプレイを見るのが何よりの楽しみであり、大好きでした。

しかし、来るべき時は来てしまいました。気づくと「バーチャロン」の売上は彼の入れる数百円だけになっていました。新製品もどんどんラインナップされていきます。

経営にも気を配る立場の私としては、当然入れ替えを考えなければなりません。貴重な営業面積を1日200円あるかないかの機械に割くわけにはいかないのです。

でも、彼はまだバーチャロンをクリアしていません。おそらくラスボスの姿すら見てないかもしれません。あと少しなのに……。

私は悩みました。彼はこのゲームがなくなるなんてことは夢にも思っていないはずです。クリアさせてあげたい。あと2カ月。それくらいあればクリアできるかもしれない。せめてラスボスの姿だけでも……それくらいなら1カ月で行けるかも……。でもそこまで行ったらクリアしたいだろうし……。

すでに難易度は最低です。これ以上下げることはできません。

結局、私は「バーチャロン」を撤去しました。散々悩んだ挙げ句、1人の若いユーザーを切り捨て、店の利益を優先させました。

数日後、彼が店に来ました。店内をきょろきょろしながら歩き回っています。私は見ていられなくなって1人事務所に逃げ込み、年甲斐もなく涙を流しながら彼に謝っていました。

後日、彼が別のゲームをやっているのを発見した時は本当に感謝の気持ちでいっぱいでした。胸の痛みが少し和らいだような気がしました。

今でも、あのときの決定は間違っていたとは思っていません。しかし、胸に刺さったとげは増える事はあっても減ることはありませんでした。

ゲームは選挙と同じです。多くの人の支持を集め、人気を獲得できるゲームは生き残り、そうでないゲームは淘汰されていきます。このインカムという数字がはじき出す結論は、時にはつらいものもあります。

しかし、ゲームセンターが営利目的の施設である限り、それは宿命であり、絶対にして唯一の真実なのです。

あの投稿をした方。あなたの考えはもっともであり、どこも間違ってはいません。

ただ、ゲームセンターというものの背後にある「経済原理」というやつは、あなたが考えるよりもちょっと過酷で、シビアなものかもしれません。

それを理解してほしいとは言いません。私が言えるのは、それでもあなたが作った思い出を信じ、これからもゲームを愛してほしい、と言う事だけです。

（福島県 RYOさん）

☆一つのゲームが「消えていく」という現実を目の当たりにしたとき、立場が違えば、当然、そこに生じる信念や理念は変わってくるものです。しかし、その中にあっても互いにゲームに対して何らかの真剣な姿勢があれば、それだけで救われるような気がするのです。

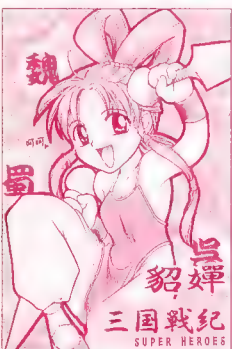
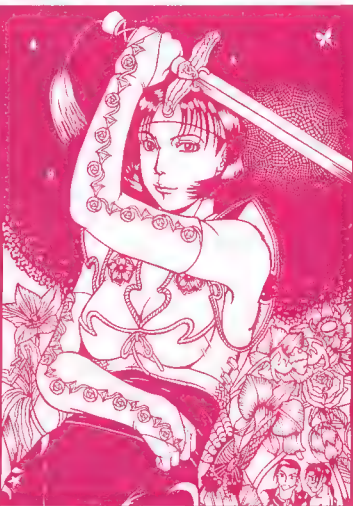
店とプレイヤー、それぞれの立場は違っても、きっと最大公約数での環境作りは可能だと思います。

願わくばこの一文に目を通してくれた全国のオペレーターとプレイヤーが、可能な限りでの相互理解の元に、ゲーセンという場を盛り立てていってほしいと切に思うのです。

S AND S君があの日感じた胸の痛みと、RYOさんが流したあの日の涙が、決して無駄じゃなかったと思えるその日が来るまで、私たちも頑張ってみませんか？

（東京都 楽丸さん）
☆この方、いつも投稿に同封してくる一発書きイラストが妙にイケてたりします。

（群馬県 太田典明ついにハマる！さん）
☆曲の良さでハマるんだって！ スピーカーのいいゲーセン探そう。

（大阪府 藤丸県民君）
☆ドワフェルまでプニらせるとは何事か。おーけーです。許可です。

（愛知県 原哲子さん）
☆1コインクリア間近だそうで。もう一息頑張ってくださいな。

（東京都 婆蘭世界一さん）
☆製作期間に3週間以上費やした大作切り絵！ いやー、凄いものを見せてもらいました。

（静岡県 中村英明君）
☆やべえ！ ロクロウタの何たるかをすこぶる理解している！

A-Fro ひみつ情報
基本的に一色イラストの宛先は「グレースケール係」でいいのですが、このページに掲載している藤丸県民君は「今月のうにゅぷにっ娘」係、太田典明さんは「イラストにゅ」係、中村英明君は「なぜこうもロクロウタ殿っては魅力的かっ」係などといった、投稿規定どこ吹く風の宛先でハガキを送ってきております。変わった宛先群を意識して集めたわけじゃないのだが、たまたま裏を見たら好き勝手な宛先を書いていたという。ぐおお～。

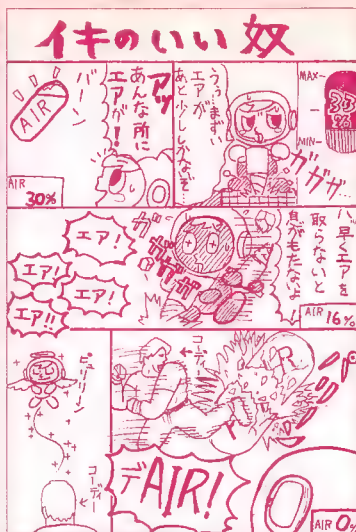
除夜の鐘で三角蹴り
竜白歌合戦

（モーニング娘。の"I Wish"で）
KOF2000の歌

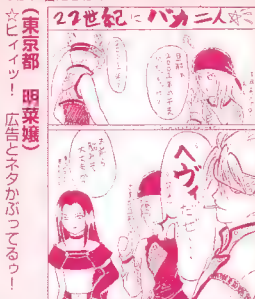
ストライカー
ジョーとセスばかり退屈な昼
私だけがムカツクの？　Ah～um～
かんたんなくせに　減りすぎ
ストライカー連続技～
気がつけば体力8割
なくなあってる。
誰もかもみんなが
セスばっか使ってるから～
たまには藤堂竜白使え～

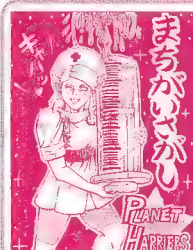
ジョーってすばらしい
ほらダウンも直接拾って
そのまま永パ
Ah～　すばらしい　この性能～
対戦相手いなくなる　Yeah!!

（大分県　岩田高校3年DUO君）
☆今年もモー娘。ネタが蔓延するのか？まあ、いいか蛇年だし。

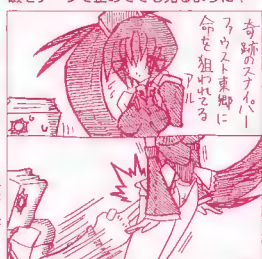
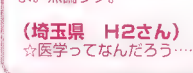
（熊本県　エレ金哲君）
☆祝！　ベストキャラクター部門1位（逝ってますが）。コーディーの音声が鮮明に聞こえてきたよ！

SG24時！　新年一発 アルカディアSG裁判

ラモひな、真吾ママ、ディズィ子と、シケギャグ満載だった2000年にアディオース！　神様、今年はSGが減りますよーに♡、と願掛けする間も与えてくれないのか、君たちは！

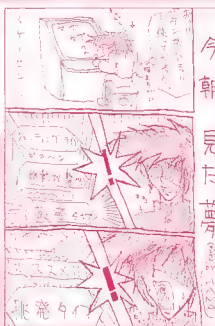
（東京都　明菜嬢）
☆ピィイッ！　広告とネタかぶってるぅ！

霧嶋九郎だけに、エモノはクロー（爪）。闘う相手は苦労しそうだな。ドファファ（笑）。などというネタを1フレームで思いついちまった私ですが、自首したのでSG裁判では減刑を望みます。
（群馬県　NAGA君）
☆罰として、ロクロータ同人誌製作の刑。

（大阪府　ティーム力也君）
☆このラブジャンキーがっ！

（静岡県　中村真明君）
☆ドリームジャンボォ！　怖くて合体できないよ！

臀部DE総括2000年！

前年はまさに尻年。KOF2000のジョー東挑発投稿が落ち着きヤレヤレっとこに、まってましたとGGXのファウストが登場……。発禁ネタばかりで、心の休まる日はなかったヨ。苦しみお据分けとばかりに、3連続で上映するので、瞼をテープで止めてでも見るように！

（新潟県　芹沢謙君）
☆ヒソカに彩京×サミーのパートナーシッププロジェクトだったのよ。無論ウソ。

（埼玉県　H2さん）
☆医学ってなんだろう……。

（岡山県　佐伯漫君）
☆ワタシの背後に立つなアル。

➡http://www.chem.nagaokaut.ac.jp/~c981507/

（京都府　HAMA君）
☆懐かしいマヴカプネタ。56人キャンペーンやったなあ。

（愛媛県　ム～君）
☆とんでもクライシスゾーンってのはどうよ？

（東京都　村雨こうじ君）
☆スタイリッシュホモ隊長とスクランブルダッシュ！

（京都府　村田真吾君）
☆どこの社会でも、はみだし系ガイじゃあ……。

（東京都　スパイダーショット君）
☆消印3月……。AOUとAMショーまたいでるからな、あゆらば。

（長野県　出雲アキヲさん）
☆今世紀最大の話題カップルになるかも（絶対ない）？

（熊本県　さいふぃす君）
☆えええっ、そうなの？

（大分県　皐月エースさん）
☆過保護すぎじゃい。ムッハ～。

➡http://www.geocities.co.jp/Playtown-Dice/3000

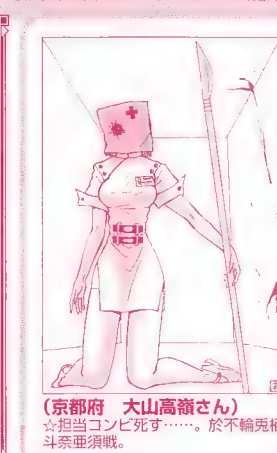
アフロ1人のビッグショー
～東京都タマ君特集～

藤堂竜白を世界で一番愛する漢、タマ君。竜白先生復活の日まで、彼は闘い続けるだろう。そのせいだろうか、女性ファン多し。

☆隠し芸とは正月してる。氏の一発ネタはA-Froを2、3隻沈める破壊力。

☆日報アシュラバ保護活動に励むタマ君。ゲームが発売され、投稿量もマジブー？

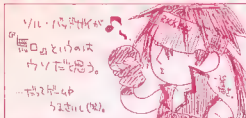
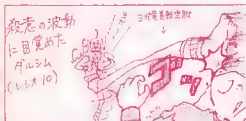
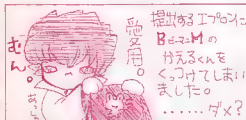
これも運命か？ 怒濤の隔月レギュラー化！ ブリセル大作戦 大往生

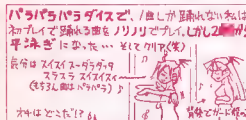
その手のキャラに、ミドリのミッドナイトブリスをかけまくる、というテーマで開催された、ブリセル大作戦。その圧倒的な濃度の前に、担当コンビは原子レベルに分解された。が、東洋医術を施され、あっさり復活。そんな彼らを待っていたのは、「人気あるみたいだから、コーナー化ね」なる編集氏の指令であった。

（京都府　大山高嶺さん）
☆担当コンビ死す……。於不輪兎栖斗奈亜須戦。

（北海道　遠見梨香さん）
☆ブリセルが初投稿、南無。クリス女性化は、予想通りかわいいじゃないスか！

No.007のブリセル大作戦を見て思ったこと。「元・男と思っちゃいけねえ！　女！　こいつらは女！　絶対に女ァァァ！」
もし機会があれば、『女→男』なんぞ希望。キング姉やルビィ姉なんかは、根こそぎ1位丸出しと思うわけですよ、ええ（楽しそうに話すも、すでに周りには誰もいねえ）。
（群馬県　K.K君）
☆おっ、いいね。いやあああ、なんかドラブレ2周目ぐらいハーデストな未来が見えたぞ！　絶対ヤバイって、ブリセルだけで充足してくれ！

A-Fro ひみつ情報 隔月連載の「A-Fro1人のビッグショー」、次回は京都のシズルファイター村田真吾君の世界の予定です。皆で村田ワールドに浸りましょう。グレースケール、カラー作品を問わず「この人のネタにぞっこんラブ、特集やって」などの要望があれば、できる限り応えようと思います。葉書裏に、リクエストをちょこっと書くが吉。

MM無理想無解決ターボ

(埼玉県　水無月皇さん)
☆どっちかっつーとネ。

(兵庫県　じゃじゃ君)
☆手がつけらんねぇ！

(沖縄県　南風原たくみさん)
☆先生もボッパーズだったら大成功。

(三重県　岩間一郎君)
☆振り逃げギャグと言えよう。

(岡山県　まのようこさん)
☆ボッくんは阿波踊りだったよ。

(静岡県　中村英明君)
☆リアル大自然。ワイルドネイチャーDA！

(宮城県　真汁君)
☆……カタカナ希望だったのか。

(山口県　カラミ君)
☆次回作をお楽しみに。

(岡山県　雲助君)
☆感覚的にはわからんでもない。

(京都府　大山高嶺さん)
☆一度言ってみてぇ～。

投稿ハガキの片隅から、全国に散らばるゲーマーたちの普遍的生態を大公開するコーナーがココであり、「って言うか、ブラッディロア3の最強キャラは、やっぱりムツゴロフさんですか？」という獄寒自作自演をお見舞いするコーナーでもある。㊣

べ、ベンハー2000だって!? 対戦台ならジョジョ2部プレーができるんじゃないかァァ!!
(大阪府　なし君)
☆次のジョジョはレースゲーで。

ヴァツがいるならグァンとかヌァツなんかいそうだ。
(東京都　高森君)
☆ヴァツの髪型はヒロシ関口ヘアーと思うがどうか。

アルカディアって親戚の写真（コスプレ）が載ってたり、近所の大学（A利工業大学）のことが書いてあったり、なんか身近な感じがします。
(栃木県　SIN君)
☆いつも皆様に必要以上の親近感を感じさせる雑誌、アルカディアをこれからもよろぴく。

「大工の源さん」の主人公、源さんの婚約者である桐島カンナと「サクラ大戦」の桐島カンナは同一人物なのですか？
(京都府　ウニ大王君)
☆違います。では次のハガキ。

「カプコンキャラクタークリスマスサンタガールフィギュア」で、モリガンが「ガール」に属されていたという事実に衝撃を受けました。300歳越えてたんじゃ……。
(東京都　ブルポ君)
☆駄目よッ、お年頃の女性の年齢を話題にしちゃあ。……年頃か？

魁！　モセル塾の次はバラモセルの家族でどうですか？
(新潟県　ナナセカケル君)
☆VOVO先生の次回作にご期待ください。

割れた皿の欠片を踏んでしまい、床に血が付いちゃイカンとつま先立ちで歩く。
「あ、俺いまゴーストキック（形意拳）みたい！　イカす」
かわいそうに……骨の髄まで馬鹿なんだね。
(埼玉県　ケロパス君)
☆あまりに深過ぎる愛が憎いネ。

せっかくだから「つまらなかった記事」にデスクリムゾンOXを選ぶぜぇ！
(兵庫県　にがうり君)
☆ファンとしての義務なのだろうか。せっかくだからデスクリネタは没るぜぇ!!

エレメカけもの道

新春パワーで、（福岡県　服部靡蔵さん）の投稿をむりやりコーナー化！　もぐら叩き系や占いマシーン系などのエレメカネタを熱く語ってみようじゃないですか！
「名前忘れたけど、こんなエレメカ知りませんか？」的な投稿もアリだヨ。第一回は「キッチン!!　ブレイク」。俺は見たことないけど、知ってる人はレポート4649！

筐体に描かれたあっ子風少女が、台所をハイジャンプで破壊しているイラストと、目前に並ぶ人面おやさいたち（不気味）。そして、やたらコミカルなサウンドが印象的です。
制限時間が過ぎると、ワニワニパニックばりにランプがつきますが、結果が並以下だと「いや～な予感（ボイス入り）」だったと思います。そこで初めて、このゲームが占いマシーンだったことに気付きます（ウソ）。
このナイスクソマシーンは、高校で遠足に行く遊園地で、毎年皆でやるのがステータスでした。東京にもあるんでしょうか。ある意味パンチマニアっぽいゲームです。
（絵と文　福岡県　服部靡蔵さん）
☆対象は、姑との闘いに疲れた主婦様向けか？　次は「つるりんくん」を送ってくれるぞーなので、それにまつわる文章ネタを待ってますよ。
「発汗センサーのクイズときメモ」もイラストが来たので、メモリアル同時募集。

(大分県　ぼぶろばさん)
☆メイがデッドアングルな位置に！　売約済みって、ズボンだよねぇハハハ。

(山口県　里美ミカサさん)
☆蜃気楼のようにはかないコーナーなのさ……。

北の都ガーデンローズ

投稿もそこそこあるのに、フェードアウトしがちなガーデンローズ。今年は休まないぞ、と言えば鬼が笑いますね。

「友人S氏が、イベントで闇慈のコスプレを敢行。ムダ毛の処理までして……。
で、かなりのハマリ役だったそうで、女性客から大々人気だったそう。なんか涙流していた娘までいたとかで……。
男の裸なんかが、そんなに嬉しいもんか？
ちなみに、秋の寒空に闇慈の格好だけに、S氏は見事にカゼひいた……」
(滋賀県　大聖リース君)
☆コーナー設立当初はオイラも、大聖君のように「男の裸なんて、ねえ？」と思ってた。　けど、投稿嬢たちのソウル溢れる作品で、「男の魅力」を教えてもらった……よーな気がする。まだまだ経験値足りませんがー。精進せな！

(愛知県　霜月るしあさん)
☆あと数カ月で孤独な戦いも終わり。ゲーセンにはきっと団長も待っててくれるハズ。がんばーれー！

ゲルエロス村

トライエロス村親善大使が団体で到着したっ、めでてえなっす。今年は、君のゲーセンに、エロス村を開村してはいかがかな？　でも、いきなりノートに、変な落書きをしてはいかんですぞ。

(トライエロス村　yENN君)
☆ありがとうパカパカパッション。しまパンは皆さんの心の中で……しまパン？

(トライエロス村　月ノ瀬水無君)
☆トライの3階は、超絶リビドースペース。ロリもあるよ。いいんすか副店長!?

(トライエロス村　竹やん君)
☆黒服ムーブメントは、ウチでも流行らせたいです（笑）。

大瀑布的抱負っていうか？ 通年テーマ募集！

アフロ大瀑布の裏投稿テーマ「破壊と暴走」に即した、ブチキレ投稿が多かった20世紀。時代の節目の今、おニューのテーマで、全体的な軌道補正&強化を図ろう、と思うのだが、どうだろうか。
「新世紀大瀑布のノリは○○だーっ！」、この○○の中を（文字数制限なし）考えて、アフロ「大瀑布テーマ」係まで送ってちょーだい。

(東京都　素敵☆凡人君)
☆女の子は白馬の王子サマーを待っているのさ。今年のテーマは愛に生きる？

A-Fro ひみつ情報
お笑いコーナーという大前提はあるものの、基本的に投稿者の判断でネタの味付けがなされてきたアルカディア大瀑布。通年テーマを設けることで「ああ、ネタがないわいな」という時の助けになれば、これ幸いという感じですな。もちろん、強制的な施行ではありません。従来通りのノリで作品を作るのもモチオーケー。アンケートの裏に、A-Froの感想とともに、さらっと通年テーマを一筆頼みます。

（青森県　イトウゆーじ君）
☆SNKは、実に、いろんなものを残してくれました。想い出＋αをね。

GAMERS GROOVY STYLE ゲーセン歳時記

ゲーマーの日常をそこかしこからお伝えするゲーセン歳時記ですが、今回は前号予告通り、イラストコーナーストック放出拡張編でお送りします。

（高知県　かたおか君）

2000年アーケードシーンプレイバック！

文字通り激動の年だった2000年、今年もゲーセンでは様々なドラマが生まれました。いいことあった人もイマイチついてなかった人も、新世紀に期待を込める意味で、今年を色々と振り返ってみますか！　てなわけで、今年最後の全国ゲーセン模様をお届けしましょう！

先日、地元のゲーセンでミスタードリラー2のベストスコアが更新される瞬間を目撃。

以前から素晴らしいスコアを出していた人だったので、「凄いですね」と声をかけると、「こればっかりやってるから」とはにかんで笑い、その場を立ち去られました。

嗚呼、素晴らしきかなゲームセンター。

（神奈川県　ぱよぱよ君）

☆周りは同じ魂を持った同志ばかりなのさへへイへイ。いい所でしょ、ゲーセンって。

この前、パカパカパッションをプレイしようと思ったら、自分の前の人が後ろ向きで演奏していた。

凄いというより異様な光景だった。

（福岡県　756点地底人君）

☆目が合ったりすると気まずいかーもーねー。

音外ゲーを背面演奏できる人は少なからずいると思いますが、流石にキーマニとドラムの背面プレイは見ないネ。

アシュラバスターのロケテストを見た。ロクロウタがまだ使えなかったのが残念。

友人は「洗脳される」といって逃げた。

（京都府　会長君）

☆どないやっちゅうねん。

2000年、ゲーセンでできなかった三大野望。

・サンバDEアミーゴ、マイ衣装でプレイ。

・パンチマニア、北斗怪鳥音発生プレイ。

・ゴルゴ13、後ろに立つギャラリーにゴルゴパンチ。

（千葉県　あ君）

☆野望が日の目を見なくて一安心、そんな昼下がりである。

友人から聞いていましたが、「サイヴァリア・リビジョン」の弾幕は美し過ぎます。「エスプレイド」にも劣らぬほどです。

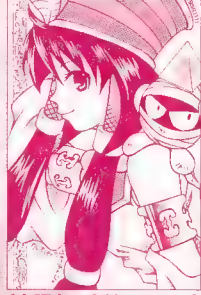
そこで、「首領蜂」の続編は「首領蜂 美弾幕」というタイトルで、是非対抗してほしいです。

（秋田県　夏井雄宇君）
☆あやや。なんか、距離近くない？

（愛知県　桜伽そわかさん）
☆今年は男性キャラの当たり年!? 来年は誰が来るかな。

（神奈川県　千石ぷうさん）
☆アルカディア月刊化の時に頂いたハガキを復活！　応援どーもでした。

（埼玉県　笹波弥琴さん）
☆おもいやりの心が、ハートの防寒対策なんですよう。

（大阪府　虎杖せなさん）
☆次は各種コスプレ姿もイラスト化希望であります。

（沖縄県　JAX君）
☆ようこそ虐殺天国へ！　鮮血と悲鳴をチケット代わりに！

（大阪府　かおぷーさん）
☆今、A-Froでは擬人化が大流行。シンクロニシティであります。

（三重県　猿天化G君）
☆うおおお〜ハガキが濃いい〜。メンズスメル全開と言えよう。

（石川県　故島良さん）
☆パラパラビデオで予習して臨むが吉かも。

（新潟県　げっつ☆先生君）
☆21世紀も大作戦決行で4649。

（神奈川県　ソンガーシングライター君）
☆ガマの術も教科カリキュラムに入っているのか忍者学校。

（富山県　HID-HAB君）
☆ルナの隣にいるのはアラビアンファイトのラマーヤ姫。ノリが似てます。

発表します。今年、最も大量の投稿を誇ったキャラクターは、ユーリ様をはじめとする、Deuilのメンバーでした！　てなわけで特別コーナー化でお届け。

（鳥取県　たつきば龍牙さん）

（静岡県　un.nyuさん）

（埼玉県　四月一日進さん）

（神奈川県　ラスカルゴンタさん）

（北海道　でべ僧君）

兵庫県　ナナセ藍さん）
☆Deuilイラストの9割は女性の方から頂きました。しゅごーい！

（大阪府　AKD君）
☆アッシュのファンは、新堂敦士さん共々好きになってる方が多いですね。

（島根県　かじやんさん）
☆NEXTステージは始まってる！　21世紀もDeuilから目を離せない!?

（福島県　出海左京さん）
☆これはガーデンローズからの移植ハガキですね。いつも投稿どーも。

A-Fro ひみつ情報　グレースケールで一番多かったネタは、文章、アンケート、イラスト含めて「ミスタードリラー」関係でした。イラストは「ギルティギア ゼクス」キャラクター全般と、「ポップンミュージックシリーズ」がブッちぎりで多かったです。特に、上のコーナーでも特集している「Deuil」イラストはスマイル登場直後からモリモリ送られてきて、担当T&柵太郎共々大いにビビりました。でも、原作通りの等身で描いてくる人は極めて少なかったです（笑）。

↙しかる後「ギガウイング派」も参戦し、シューティング弾幕界は三国志状態に！
フフフ……。

（石川県　子熊将軍君）

☆そのうちアルカディア大賞に「美弾幕部門」などができたり……しないか。

過去の亡霊・裏アルカディア大賞、シューティング部門「ブレイブブレイド」。
ナムコ系のゲーセンですら一回も見ないうちに旬が過ぎてしまった。
初プレイはロゼ（3号機）と堅く心に決めていたのに、発売時期に遊べなかったのは悲し過ぎる。
裏話として、後に手書きポップ付きで置いてあった「ブレイブブレイド」を発見した。
そこには、「ロゼの胸の部分は服だ」と注意書きしてあった……。

（愛知県　へっぽこゲーマー君）

☆ブレブレ、ちょいと出まわりが苦しかったかな？　しかもネタになるのは決まってロゼの服という。

今年は裏カディア大賞をやるのでしょうか？
トラック狂走曲か形意拳が票を集めそうですが、私個人としては対戦シューティングの「チェンジエアブレード」、キャメルトライの「まわすんだー！」、芸人モードで熱く燃えた「クイズでアイドルホットデビュー」あたりが裏カディア大賞に相応しいと思いました。

（青森県　三浦冬峰君）

☆皆の心にもあるであろう裏カディア大賞、なんだかんだで楽しませてくれたことに感謝しつつ、心の中で受賞を祝ってやるといいだろう。

今のゲーセンの状況がかなりヤバイのは分かりますが、それをあまり全面に出しすぎじゃないでしょうか。
これじゃ、ゲームを素直に楽しめないっス。
なんとなくですが、もっとバカになって熱くなれる方法を探しましょう。プロレスのように。

（福島県　KOU・2000君）

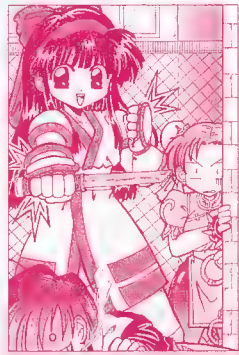
☆考えなければならない問題は沢山あるけど「楽しむ」ことを忘れちゃあ、いかんよね。うむ、いかんのだ。

他社のネオジオ専門誌「ネオジオフリーク」もついに最終号。本当にネオジオは終わっちまったんだな〜、などと思ふ。
「じゃーん、な〜んちゃって。みんな騙された気分はどお？」なんて言ってくれないかなSNK。残念無念。

（東京都　西南の職人君）

☆ネオジオフリークの皆さん、長きにわたってお疲れ様でした。アルカディアではSNKスピリッツが皆の胸に残っている限り、その燃えっぷりを拾い集めていきますぞ。SNKが帰ってくるその日まで！

（東京都　QQQ君）
☆ピンポイント地域ゲーセン特集。そういや今年はサミットもあったねぇ。

（京都府　宣教師ゴンドルフさん）
☆ステージクリアの舞踊はちょいとインパクト強過ぎと思うがどうか？

（大分県　ぽぷろばさん）
☆命運を共にするものだけに、通じ合うものが、あるのですよ。

（福岡県　倉長行矢さん）
☆うう、大自然容赦ねぇぇぇ〜。

特集予告ちょ！

夏は水着、冬はクリスマス特集と、どこよりも「日本の四季」を重視する読者コーナー、それがアルカディアフロンティアーズ！
というわけで、2月末売号A-Froでは「ひな祭りイラスト」を募集します。
基本ルールは、キャラを雛祭りっぽくアレンジ（内裏びな、右大臣・左大臣、三人官女、五人ばやしetc）し、ゲームひな壇をメイキングしようぜ、というモノ。春らしく、女らしく、ひな祭りライクならばなんでもオーケー！
「ワイが描くと、濃いひなになりそう……」ってダーク系投稿者は、デスひなという別枠があるので、そちらに投稿夜露死苦。
宛先は「A-Froひなフェス（orデスひな）」係。締切は1／19日消印有効だっ。素敵なゲームヒナドールを待つ！

■後記だJ

今年一年、読者の皆様大量の投稿ありがとうございました。毎月、皆の投稿を見るたびに「やっぱゲーセンっていいよね〜」と、しみじみと思ってしまう次第であります。
来年も、そして21世紀も、読者の皆とともにゲーセンを盛り立てていけたらなと思っておりますので、これからも投稿よろしく〜！（渕）

創刊当時に届いた激ヤバネタを復活で載せようとしたら、さすがに止められた。ハガキのJ田渕氏いわく「10年は寝かしとけ」。というわけで、時効が成立する、10年後のA-Froをお楽しみに。（柵）

ゲーセン帰りに投稿ナリ！ARCADIA Frontiers［A-Fro］投稿ルール

ゲームに端を成す喜怒哀楽、それらをハガキ等に書き込んでA-Froに投稿してみませんか？　月ごとの掲載締切はありますが、今度こそ地球が滅ぶまでが最終締切デス！

●ゲームイラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるモノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくはHPを参照してください。

●カラーイラスト投稿は「アフロCMYK」係へ
アフロCMYKでは、皆様の総天然色カラーイラストを募集しています。CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。御協力お願いします。

●文章系投稿ただいま熱烈歓迎中で筋肉
文章量は最大で800文字前後までがリミット。まじめな話から笑いのネタまで、文の特性を活かした投稿を募集中します。ゲーセン歳事記などは、日記代わりに毎日送ってください。
E-mailでの投稿も、お待ちしています。

●試験に出るCGイラストデータ投稿規定
サイズは基本的に自由ですが、この場合も縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします。

☆カラーCGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。

☆モノクロCGイラスト投稿の注意
グレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。

☆データ保存について
セーブファイル形式は大概どんな形式でも受け付けられますが、編集部のオススメは……フォトショップ形式(.psd)形式です。JPEG(.jpg)形式でセーブしてしまうと、画像が劣化してしまいますので、あまりオススメできません。どうしてもjpgでセーブする場合は、クォリティを75〜95%以内でのセーブを推奨。※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！

●E-mail投稿時の注意及E-mail投稿する際は住所、氏名、ペンネームを忘れずに！　特に住所は要注意。プレゼント等が当選しても送ることができなくなってしまうからね。

次々号4月号の締切は……1月19日（金）消印有効！

WEBページ及び投稿アドレスが変更されました！

E-mailでのCG・文章投稿の詳しい諸注意は、こちらを参照してください！
http://www.arcadiamagazine.com/

リビドーまかせにオリジナルコーナーを立ち上げよう！
そんなA-Froの宛先は
〒154-8528 東京都世田谷区若林1-18-10
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
A-Fro各コーナー係

E-mail投稿（文章ネタ投稿）のアドレスはこちら。投稿には住所を忘れずにね！
afro@arcadiamagazine.com

CG投稿のアドレスはこちら。詳しい募集要項はWEBページをご覧ください！
afro_cg@arcadiamagazine.com

発行／ナムコミュニケーション

TENSEI

シリアス

アクションも超絶画力も萌え系の媚びもナシ。静かに丁寧に、人の生と死を語ります。この"寂しいハッピーエンド"ぜひご一読を。

制作者より：時の鍵を拾いてしまった人間とワルキューレの心を描いたシリアスです。「冒険」ベース。

A5版　オフセット　36P　表紙1色
400円（送料込）分の無記名小為替＋宛名シール
〒133-0057　東京都江戸川区西小岩4-4-4　矢澤彰規

ストライダー飛竜2　発行：へっぽこ軍団

紅（アカ）

シリアス　ギャグ

シリアス編は、謎めいた言葉でやりとりされる2人の優しさと寂しさがイイ感じです。2人の日常を描いた1Pギャグ数本も同時掲載。

制作者より：飛竜と飛燕の少し毒めでイカレ気味なシリアスがメインの本です。

A5版　コピー　28P　表紙1色
500円分の無記名小為替（送料込）
〒840-0844　佐賀県佐賀市伊勢町2-15
杉野寛子

ギルティギア ゼクス　発行／アウトロォ

nice joker

ギャグ　4コマ

制作者より：アメリカンジョークが笑って許せる方に。ソルとカイのどつきあいが多めです。

B5版　32P　コピー　表紙カラー
300円分の無記名小為替＋送料200円分の切手＋宛名カード
〒870-1175　大分県大分市富士見ケ丘7-97　宮明睦恵

読みごたえのあるギルティギアのギャグ本です！

4コマと1Pマンガが20本以上、7Pのショートギャグが1本と結構なボリュームですな。濃い目で勢いのある絵柄が、ギャグの切れ味と"間"に生きていますぞ。

きっちり仲悪そうなソルとカイのやりとりが絶妙です。ネタはちょっとだけお下品系かな？　ほぼ全キャラ登場で、ジョニーとハニワ顔メイちゃんも大活躍してます。

伝言板

新たな世紀に新たな出会い

会員様大募集!!
たくさんまってます♥
サークル URERA では会員様を募集しています。
ゲーム・アニメ・小説 オリジナル・マンガ 他 その他いろいろ(笑) ホームページもあります。
興味のある方は下記まで。

〒259-1114
神奈川県伊勢原市高森1140-1
遠藤方 みおき まさみ までっ♡
http://www1.odn.ne.jp/urera/

PoP'n Music
アンケート回答者様
ボシュウしてます。
詳しくは 80円切手同封の上、記下の連絡先まで。
〒906-0012
沖縄県宮古島市
上里 方 南風原 たくみ

★NEO・GEO韓国人本
アンケート回答者様を募集しています!!　答えてくださる方は80円切手同封で下記まで問い合わせてください。ジョン先生のFanも募集中です♥締め切りは2月末日です。
〒191-0061　東京都日野市大坂上4-5-20　美乃里コーポ104号　斎藤真由

餓狼MOW ONLYイベント
『Ruine Precinct』
2001年3月11日(日)
東京文具共和会館4F
☆直参80sp募集　CM参加有
■お問い合わせは80円切手1枚付け&返信用封筒同封で下記住所まで。
〒355-0227
埼玉県比企郡嵐山町千手堂44-25
平野 氷

このコーナーではみんなの活動内容や募集などのお便りを載せていきます。たとえば、サークル会員募集、友達募集、アンケートの回答者募集、個人主催のイベント告知など。売ります・買います・あげますは扱っていません。はがきは縦でも横でも可。また、文章でも投稿を受け付けているので、情報の内容を60文字以内と公開してもよい連絡先を明記して送ってください。

★ロック=ハワード受オンリー即売会「サウスタウン二丁目」
2001年3月18日(日)、東京の損保会館6Fにて。直参50スペース+委託30スペース+CM参加無制限。コスプレ可！　締切は2月28日（必着）。お問い合わせは返信用封筒を同封くださいね。ロックがかわいくてしょうがない方なら、誰でもお気軽に！
〒582-0026　大阪府柏原市旭ヶ丘3-12-9　山三コーポ204
森川様方「R」係

ネコさんとペンギンさんに対するお問い合わせをいくつかいただきました。そこで、彼等に関する秘密をちょっとだけ。飼っているのは館の旦那様です。世話は私やジョイさんがしてますけど。名前は、まだありません。性別は……あ、あたしも知らないや……。名前や性別に関しては、皆さんのアイデアをいただきたいと思います。どんどん投稿してくださいね。

●アイコンの説明● ベースはゲームパロディを中心としたコミックです。何も記載されていないものはゲーパロコミックです。

■攻略　ゲームの攻略を中心とした本であることを表しています。　■設定　キャラクター紹介などを中心とした本であることを表しています。　■研究　アーケーダー的工作法やゲーム市場全体を論じるものなど、個人研究を中心とした本であることを表しています。また、資料的価値の高い場合にも使用します。（何かのリストなど）　■男性向け／女性向け　それぞれ男性向けの内容なのか女性向けなのかを表しています。これは制作者の申請によって付けています。　■18禁　未成年者は購入することができません。基本的に制作者の自己申請によって表記しておりますが、編集部の判断で指定する場合もあります。ご了承下さい。　■ギャグ　内容がギャグであることを表しています。　■シリアス　内容がシリアスであることを表しています。　■イラスト　イラスト集を表しています。また、イラストのみが多い場合にも使用します。　■4コマ　4コマオンリー本を表しています。　■小説　小説本であることを表しています。また、小説が多い場合にも使用します。

サムライスピリッツ 天草降臨　発行／天帝with十本刀

皆伝　悪・即・斬　指南書 ～死して屍拾う者無し～

システム解説、キャラごとの技表＆連続技、バグ怪現象から各キャラの防御力や無限段まで『天草降臨』に関するスゴイ研究が満載！

制作者より！表紙にだまされるな！中身は初心者お断りの解説書だ！

B5版　オフセット　84P　表紙1色
600円分（本代）の無記名小為替と270円分（送料）の切手と宛名シール
〒174-0055　東京都板橋区泉町13-1　鈴木孝司

鉄拳2　発行／鉄拳婦人会

A HURT II

シブい！　ペクとブルースそれぞれを主役に、乾いた悲しみをさらりと描きます。落ち着いた雰囲気のある、大人向けの短編集ですぞ。

制作者より！ペクとブルースのシリアス本。マンガと小説が、それぞれ2編。

A5版　オフセット　76P　表紙1色
500円の無記名定額小為替と200円切手
〒610-0101　京都府城陽市平川大将軍76-30　南京都軽便鉄道協会　鉄拳婦人会

ソウルキャリバー　発行／カッパと宇宙人・亜州酩風

愛の水中火炎ビン

ジークメイン本で、ソフィーの金的大活躍。絵柄は線が強めのハッキリした感じで、ギャグの風味はそこはかとなくクロいです（笑）。

制作者より！ジークフリートとソフィーティアが多めのオールキャラ本です。

B5版　オフセット　32P　表紙1色
本代400円分の無記名小為替と200円分の切手、宛名カード
〒382-0017　長野県須坂市相森町2156-1　市川裕子

意外とご存じない方もおいでのようで……
第三の同人誌入手手段
同人誌専門店に行こう！　前編

ショック！　お店で同人誌が買える？

牡丹「あ～っ、もう！　買えなかった買えなかった冬コミでH先生の新刊買えなかったぁ～ッ!!」
ジョイ「年越しで地団駄踏み続けですな。お年玉あげるから、少し落ち着きなさい」
牡丹「ありがとうございます。でもいくらお金があっても、もうあの本は買えないんです！　H先生のサークルは大手だけど通販やってないし……」
ジョイ「大手？　ふむ、ならお店で買えるかも」
牡丹「……嘘だぁッ！　ジョイさんはいたいけな美少女のあたしをだまそうとしてるんだぁッ!!」
ジョイ「……あのですな。世の中には同人誌を専門的に扱うお店があるのです。そこに行くと書棚に同人誌が並べられていて、それをレジに持っていき、店員さんにお金を払って入手する……要は普通の書店と同じシステムですな」
牡丹「はう！　じゃじゃじゃイベント行くために朝4時起きしたり3時間も並んだりしてるあたしの苦労はいったい何だったんですか！（号泣）」
ジョイ「いえ、専門店での同人誌購入にも長所と短所があります。ポイントを挙げてみましょうか」

同人誌専門店のチェックポイント

①『定休日以外、いつでも同人誌が買える』
　これが最大の長所と言えるでしょうな。さらに通販まで手がけている場合もあります。当然、買うために2～3時間並ぶ必要などありません。
②『大手サークルの本がメインである』
　基本的にはサークル側から委託して専門店に置いてもらうワケですが、委託の最低単位が50冊くらい（お店によって違う）だったりします。結果として、数百～数千冊単位で同人誌を印刷するような大手サークルの本ばかりが並ぶことになります。その反面イベントで入手しそびれた本が、かなり後でも買えたりする利点もあります。
③『お店が大都市圏にしかない』
　まぁこれはマニア系専門店の宿命ですな。ただ地方在住の方にとっては、イベントなどでかかる交通費と同じと思えば……。
④『値段が若干高く設定されている』
　イベントでの値段にお店の取り分が加算される場合がほとんどです。1000円の本が1200円になったりします。ですが2～3時間並んだりする苦労と引き替えなら、そう高くない、と感じる人もいるでしょう。

ジョイ「いつでも同人誌が買える、という利点がある反面、大手ではないサークルの本に出会う機会は少ない、という弱点もあります。まぁ、イベントとは別の同人誌入手手段として、上手に利用するのがよいでしょう」
牡丹「それで、で、どこにあるんですかそのお店は！　教えてください連れてってください早く早く早く～！」
ジョイ「それは次回に……ぐえ！　首を絞めるのはやめ……ちょ、チョークスリーパーからSTFに移行ッ!?　ぐわふっ！」

THE KING OF FIGHTERS 2000　発行／H2分室

PROJECT SECRET

ギャグ部分を含むラブラブなストーリー。エッチはそれなりにハードかも。でもオチはギャグ。クーラがすっごくかわいいです♪

制作者より！一部18禁な[illegible]、誤解と偏見によるエンディング後のお話です。

A5版　コピー　22P　表紙カラー
300円の無記名小為替＋140円分の切手＋宛名シール
〒546-0033　大阪府大阪市東住吉区南田辺5-13-15　中山様方　H2分室

■ゲーパロ館投稿規定

　扱う内容はアーケードゲームオンリーです。基本的にコンシューマタイトルは受け付けません（ただし、アーケードで続編がでたりするものはOKです）。18禁もＯＫ。攻略本はとくに歓迎します！
　次に記す事項を記入したものと、見本誌1冊（返却はしません）を送ってください。不備のものは選考対象外となります。

- ●本のタイトル
- ●判型
- ●総ページ数
- ●扱っているゲームタイトル（複数存在する場合はメインを書いてください）
- ●本のＰＲ文（40字以内で）
- ●サークル名
- ●通販申し込み先
- ●通販での値段（本の代金＆送料）と送金方法
- ●本人の連絡先（名前・住所・年齢・電話番号・連絡可能な時間帯・お持ちの方はFAX番号やE-mailアドレスも）

できたらこのコーナーの意見、感想も書いて下さいね。
　では、たくさんの投稿を待ってます！

宛先　〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10みかみビル　(株)エンターブレイン アルカディア編集部「ゲーパロ館」係
メール投稿の方は→　dohjin@arcadiamagazine.com

締切　基本的に随時募集です。来年2月末に掲載を希望する人は1月19日(金)消印有効です。コーナーの意見、感想、伝言板への投稿はE-mailでも受け付けています。

ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方

Text：Joe/自分統計的に、シューティングゲームのボス戦に夢中で、いつの間にか年越ししていること多し。

WWW、泳いでますか？
今回は年の変わり目ということで、お正月にゆっくりと自宅で泳いでいただこうと、iモードのサイトを除く、これまでにご紹介したサイトを一覧化しました。
改めて要ブックマーク！　2001年も楽しく遊べるよう祈りつつ〜。

「これまでのご紹介サイト総括」です

サイト名　Shooting Game Laboratory
URL　http://www4.big.or.jp/~hor/
サイト概略　シューティングゲームの掲示板と攻略が充実してます。

サイト名　やるなら極めろ！
URL　http://www5.big.or.jp/~tk-skruu/
サイト概略　対戦格闘の掲示板と攻略情報がとても充実してます。

サイト名　Fighting Gamers！
URL　http://www.mcgroup.or.jp/user/hara/fg！/
サイト概略　充実した格闘ゲーム掲示板で著名なサイト。

サイト名　PCB-XG-68k
URL　http://plaza4.mbn.or.jp/~gm_midi/
サイト概略　ゲーム音楽のアレンジをしており、掲示板でのコミュニケーションも盛んだ。

サイト名　AGDB-Japan
URL　http://www.normalise.com/agdb/
サイト概略　アーケードゲームデータベースを構築。情報交換も行なっている。

サイト名　懐（レ）ゲーの部屋Remix
URL　http://www.yk.rim.or.jp/~mcp/
サイト概略　充実したレトロゲームのレビューが展示されている。

サイト名　HIDEのオールドゲームHP
URL　http://member.nifty.ne.jp/OLDGAME/
サイト概略　レトロゲームに関する情報を楽しみながら閲覧できる。

サイト名　ヲヤヂの惑星
URL　http://www.sikasenbey.or.jp/~pit97/
レトロゲームに関する濃密な活字と画像を掲載している。

サイト名　80年代ゲーマーのためのページ
URL　http://www.nsknet.or.jp/~otayan/
サイト概略　レトロゲームに関して故G誌アイランド担当者が語る。

サイト名　ゲームの博物誌
URL　http://nemoto.tri6.net/
サイト概略　'70からのレトロゲームを扱う、知る人ぞ知る老舗サイト。

サイト名　ゲーム屋の音楽部屋
URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown/1356/
サイト概略　東亜サウンドの作者が贈るホームページ。

サイト名　矩形派工房
URL　http://www1.cds.ne.jp/~jitome/kukeiha/
サイト概略　ゲームミュージックのアレンジCDをリリースしている。

サイト名　GAMSIC
URL　http://ore.to/~gamsic/
サイト概略　MIDIアレンジしたゲームミュージックを多く掲示している。

サイト名　Scene Research Station
URL　http://www.mirai.ne.jp/~mitsuman/
サイト概略　様々な形式に対応したソフトシンセを展示している。

サイト名　DZONE. -NAMCO ONGAKU MANIAX
URL　http://www5.airnet.ne.jp/dzone/
サイト概略　ナムコのゲームミュージック情報ならこちらでゲットだ。

サイト名　GUILTYGEAR FANCLUB
URL　http://www7.big.or.jp/~kaina/gear/
サイト概略　ギルティギア ゼクスのファンサイト。コンボが登録できるページがある。

サイト名　Guilty Gear HQ by Yun
URL　http://www.jps.net/namba/indexJP.html
サイト概略　対戦攻略を中心にしたギルティギア ゼクス情報を掲載。

サイト名　「ゲ」のつく仕事 やぎやまのページ
URL　http://www.lares.dti.ne.jp/~yagiyama/
サイト概略　ゲーム業界就職掲示板には色々と求人情報がよせられる!?

サイト名　Digitalトキワ荘
URL　http://www.gamecreators.net/
サイト概略　ゲーム業界就職を目指す人のあつまる仮想アパート。

サイト名　永久機関
URL　http://go.to/aqcombo/
サイト概略　無限コンボを開示することで公平な対戦を目指している。

サイト名　AGぽけもん本舗1号館
URL　http://www.rinku.zaq.ne.jp/bkaat108/
サイト概略　ゲームの技やバグ、無限コンボなど全てを網羅する。

サイト名　アーケードゲーム探偵団(by A.M.P.グループ)
URL　http://amp.tri6.net/
サイト概略　アーケードゲームサークルA.M.P.グループのページ。

サイト名　〜ざるの会 On Line〜
URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown/3849/
サイト概略　知る人ぞ知る「ざるの会」の同人活動情報が見れる。

サイト名　鉄拳
URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown/9645/kosfhd.htm
サイト概略　格闘ゲームキャラクターのオンラインデータベース。

サイト名　Perfect mania
URL　http://www1.interq.or.jp/xate/
サイト概略　SNKのゲームに関する情報をデータベース化している。

サイト名　欄外！ 熱血青春日記
URL　http://www.geocities.co.jp/Playtown/6337/
サイト概略　ロベルトファンによるジャスティス学園ファンサイト。

サイト名　●邪通信●
URL　http://www3.tky.3web.ne.jp/~nikaidoh/
サイト概略　充実したジャスティス学園の関連リンクを随時更新中。

サイト名　ビデオゲーム資料室
URL　http://www.vgmaterials.com/
サイト概略　登録もできるゲーセン検索システムを提供している。

サイト名　長崎ゲーセン事情
URL　http://homepage1.nifty.com/alchemist/ngame/
サイト概略　長崎県ゲーセン情報が設置ゲームレベルで検索可能。

サイト名　goo
URL　http://www.goo.ne.jp/
サイト概略　言わずと知れた、強力な検索エンジンとコンテンツ。

泳ぎ方PLUS！
ということで今回はこれまでに掲載したサイトを改めてご紹介。掲載サイトのみなさまにおかれましては、サイト紹介について快くご了承いただき、誠にありがとうございました。
このコーナーでは取り扱ってほしい「お題」や紹介してほしいサイトを自薦他薦を問わずに募集してます。post@arcadiamagazine.comまでご意見をお寄せください。

©PSIKYO 1998

ゲームセンターよく見る伝

担当：福田柵太郎

堕落天使 - The Fallen Angels -

堕落(ダラ)ブれ！（2点）

A-Froでは、2号に一度は取り沙汰され、アンケートの攻略本化を期待されるゲームとしても、上位にあげられる『堕落天使』、通称ダラ天。それは、センシティブなゲーマーと、支配階級を虜にしたカリスマ2D対戦格闘のことである。今回は、『早わかり 堕落天使』と題し、人として最低限必要なダラ天情報を新規読者様に伝達しようと思う。

堕落天使は君だ！

世界中のスラム街が統合し、海の底のように光の差さない超ボトムエリア。格闘ゲーム『堕落天使』の硬派な世界観を一言で表すと、大体こんな感じだろうか。

世界観構築のうまさでは、このダラ天は他の格ゲーより、あきらかに抜きん出て優れていると思われる。

時は近未来。地殻変動で壊滅した街が舞台だ。細部に至るまで精緻に書き込まれた背景は、ほとんどが路地裏か夜。キャラクターにおいては「こいつはイッちゃてる」という感じの連中がゴロゴロしている。

痛みを感じない者、格闘スタイルが「チキン（待ち）」の者、フリークス、殺し屋、物凄く汚い空手家、男装する女、女装する男、腕からミサイルの軍人、銃を乱射する中ボス、日本刀を振り回すラスボス。

このようにダークなキャラメイクと退廃した世界観を構築し、他の格闘ゲームと一線を画した「雰囲気」を持つゲーム、それが『堕落天使』だ。

そんなダラ天にどっぷり浸かるには、「対戦格闘としてどれだけ遊べるか」という部分より、やはり右記の「雰囲気」から入ることをオススメする。実際に自分の目で「ダラ天のダークで退廃的な雰囲気」が自分に合っているかどうかを確かめてほしい。

惰性で生きている、現状に不満がある、すべてを無にしたい、現実逃避がしたいなどの症状が強ければ強いほど、ダラ天はより輝きを増していくよーな気がするのだ。プレイを重ねることで、プレイヤーの心をニョジツに写し出す鏡、それが『堕落天使』。ある意味で合法ドラッグとも言えるかもしれないな。

ダラ天中毒になったなら、友達を引き込んで対戦格闘ツールとしての堕落を楽しもう。

ダラ天のシステム面は、全般的な2D格闘ゲームのルールを基調にしつつも、特徴としてスイッチング（キックボタン同時押し）とエスケープダッシュ（パンチボタン同時押し）なるモノが付与されている。

スイッチングの恩恵は、発動後に出した技がノーマル版と性質が変わる、という程度のモノだが、エスケープダッシュのほうは重要。

エスケープダッシュは全身無敵となって、前方に移動。終わりに際に隙があって、投げられ判定があるというシロモノ。これを使いこなせないと、壬生灰児の「皆殺しのトランペット」やクールの飛び道具に対処できないので、絶対に覚えておきたい。いつ、どこで堕落と遭遇してもいいように。

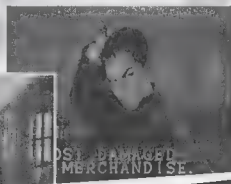
おまけ：堕落発売当時のことを、メディアの裏側から回顧してみたい。当時刊行されていたゲーメストの『堕落天使』記事は、アルカディアのアシュラバスター企画と酷似する部分がある。

読者の「情」と「感性」の部分に訴えかける手法とでもいおうか。歌有り、ネタ有り、ポエム有り、という形で構成された読み物。おそらくそれは、攻略一辺倒では語れない、『堕落天使』の魅力を伝えたかったのだろう。

賛否両論あったけど、最良の選択だったなと、当時のスタッフは納得している（と思う）。

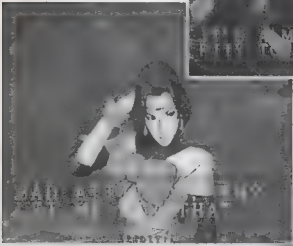
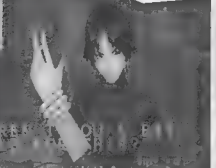
EDENで遭ったら逃げろ！ こいつらがフォーリンエンジェルス！

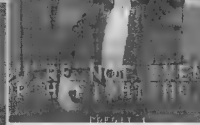
EDENの街を徘徊する、デッドリーウェポンたちを一挙に紹介だ！
EDENの街を徘徊する、デッドリーウェポンたちの顔を覚えてから、
誰もがダーティーな超硬派世界の住人たちの顔を覚えてから、
21世紀に向かってくれ！

EDENの不動産王 カルロス
EDENの不動産王にして、すべての元凶。日本刀は痛い。

ハリー
腕からミッソーの海兵隊隊長さん。奥さんとは別居中。

8番目の狂犬 壬生灰児
A-FROで人気の壬生灰児。人生ノーガードな野郎だ。

非情のヒットマン トリガー
冷酷非情な銃使い。強キックがいいポーズしてる。

空手バカ！ 鬼瓦虎男
周りを飛ぶのはハエ。本物と見間違うほど、デキが良い。

魅惑の歌姫 結蓮
女キャラに見えて、なんと男。結醽とは双児の兄妹。

恍惚なるバーテンダー 結醽
関節技を得意とする女キャラ。CVが大谷育恵でチュウ。

暗黒街の臥龍 ロッシ
無口な暗殺者、CDのボイスコレクションもわずか18秒しか入っていない。

第4区画の黒い翼 クール
自由を追い求める溜めキャラだ。

心優しき人造人間 タロウ
動物を愛する人造人間。「あ～ばばば～」とか叫ぶ。

カルロス（ニセ）のダラっとABC

俺だ、EDENの支配者カルロスだ。今回は彩京社からお借りした基板が「海外版」だったことを記念して、特別にダラ天英会話教室を開いてやろう。

ついてこれないブタどもは、容赦なく切り捨てていくので、頑張るように。

まずは解散しちゃった某有名バンドの曲名から取った、壬生灰児の必殺技「左ききのBABY」を英訳せよ。

何ィ！「left－handed baby」だと！ さようなら（ズバ！）。

正解は「Swing Hammer」にきまっとろうが！

ちっ、一張羅が返り血で汚れちまったじゃねえか……。

そういうことで今日の講義は終了だ！ さようなら！（ズバズバ……）

腐乱発酵コラム

これが格闘家の真実なのか!? 「流浪の格闘家」に対するイメージって大体「爽やかなナイス系ガイ」という感じだと思うだが、堕落天使はそこがひと味違う。空手バカ、鬼瓦寅男先生の、正しく絶望という名のグラフィックを見て「流浪の格闘家」のなんたるかを知ろう！

次世代基板でも出せないだろう、この荒廃っぷりは！

はみだしもよく見る伝 http://www.twin.ne.jp/~itohaji/ このサイトに行くだけで、学校一の堕落博士になれること間違いなしのクールなダラ天サイト。このサイトさえ押さえれば、堕落天使の半分は君の物だ。後の半分は、ダラ天の現物をやりこんで体得してほしい。

庄司といづなの げいむパラのいヤ 第12回

「二十世紀的電子遊技 其之弐」

あぁっ!? という間にもうすぐ二十一世紀だ。この本が出るのはまだ二十世紀だけど、ちょっと遅れて二十一世紀に読んでいる人もいるかもしれないな。なんとこのコラムは二世紀にまたがった読者を対象としているのだ。う～ん、これは凄い（本当か、おい?）。

そんなわけで、今回は前回の続き。二十一世紀、つまりこれからのゲームなんてのを考えてみるぞ。

さて、二十世紀は発明の世紀とも言われた。功罪はともかくとして、幾多の発明の中で、もっとも画期的なものはテレビだという説がある。チョモランマの頂上から月面着陸まで、リアルタイムで映像を送り届けるテレビ。その力は、誕生してからまだ六十年程しか経っていないにも関わらず、世界史に多大な影響をもたらしたのは確かだろう。テレビゲームというのは、考えてみればそのテレビの利用形態の一つなわけだ。裏を返せば、テレビゲームの進化はテレビの進化に大きく左右される。今まではコンピュータやプログラム技術の発展ばかりに注目されてきたけど、今後はテレビ自体の発達も考えないとゲームの進化も頭打ちになるような気がする。

例えばポリゴンを使った3Dゲームは、プログラム的には三次元として扱われている。ところが、それを表示するテレビ画面は、あくまで二次元。プレイヤーの目に映るゲーム画面は、三次元空間を二次元に落とし込んだものなのだ。その昔、セガさんが立体画像を使った『ホロシアム』というゲームを出していたけど、かなり実験的な意味合いが強いものだった。

意外と3Dポリゴンの特性を生かしたゲームってのは少ないけど、もし普通に立体テレビがゲームに使えるようになったら、画期的なゲームが出来そうな気がする。

それに、斬新な技術じゃなくても、意外にゲームに応用されていないテレビ技術がある。例えばワイドテレビやハイビジョンだ。

ワイドテレビに関しては、何度かレースゲームに使用されているはず。だけど、画面全体を見回さなければならないようなアクションや格闘には向いていないかもしれないな。もっとも、個人的にはワイドテレビを縦に置いた縦シューティングなんて見てみたいけど。あと、はるか上方からブロックが落ちてくる『テトリス』とか（笑）。

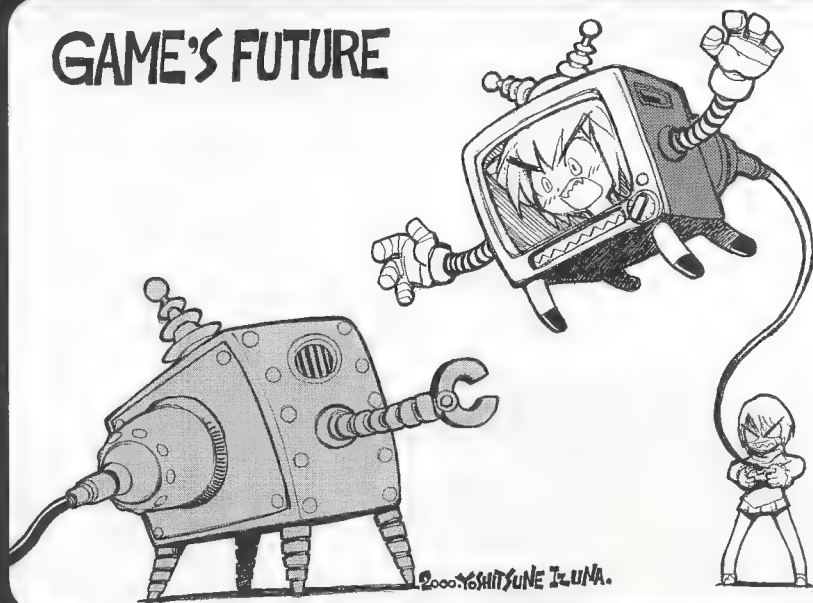
ハイビジョンに関しては、僕がまだゲーム会社にいた十年くらい前、セガさんやナムコさんが研究しているという噂があったんだけど、その後どうなったんだろう? まぁ当時はアナログで現在はデジタルだから、その技術は直接使えないかも知れないけど。

ただ、ちょっと気掛かりなのは、前述の『ホロシアム』のようにテレビというインターフェイスを使わないゲームが出てきた場合、それはテレビゲームと言えるのか? あるいはテレビゲームがテレビゲームである限り、テレビモニターに依存し続けなければならないのか? ということ。いわゆる音ゲーなどは、必ずしもテレビモニターを必要とするものばかりではないようだし、案外この分岐点は早い段階で来るような気もする。いずれにせよ、面白いゲームがたくさん出るといいですねってことには変わり無いわけだけど。

庄司　卓

ゲームを愛するSF小説家。その守備範囲は限りなく広く、深い（注　アーケードに限る）。代表作「それゆけ！宇宙戦艦ヤマモト・ヨーコ」シリーズ（富士見書房）「倒凶十将伝」シリーズ（朝日ソノラマ）。
ホームページ「庄司卓完全攻略本」：
http://www.dango.ne.jp/syoji-sc/

いづなよしつね

ゲーム（特にカプコン格ゲー）を愛するキャラクター製作士＆マンガ家。代表作、PS版横スクロールアクションゲーム「パンツァーバンディット」キャラデザイン、アニメ「セイバーマリオネット」キャラ原案、マンガ「スパークス」「機神書記」。やっとホームページの準備が出来た……ような気がするとのこと。

コラム
はん
好敵手と競作の機会を頂き感無量っす。で、近況は相変わらず家庭用ゲーム作ってます。仕事があるのは有難い事です。でも、明日をも知れぬ業界なので、うかうかしてらんないです。腕を磨け！ 志を持て！ そう思いつつ、しかし結局余裕が無いと妥協しちゃう。だから、余裕は全力で作るべきかと。いや決してサボりたい訳では。
音速の破壊娘。その巨大な羽子板による打ち下しは１ｔ以上の破壊力！持ち前の勇気と元気と逆恨みで、今日もお色気キャラを目の敵に羽子板ファイトを挑む！
NAME SONIC SERVER-RING
POWER 76
SPEED 95
DEFENSE 24
OIROKE 18
S/A SAVIOR SERVE
ホームページ「万事快調」
URL：http://www1.odn.ne.jp/~cab04700/
Pandora Charatte 改
パンドラキャラット・カイ
●今号のテーマ
「羽根つき」
このコーナーは、１つのテーマを元に、２人の作家さんそれぞれにキャラクターを競作してもらうコーナーです。「このキャラいい！」「このキャラ買った!!」という応援、連絡は編集部まで。
ホームページ「迷羊亭」
URL：http://www.ceres.dti.ne.jp/~uhyo/
近藤 敏信
最近ハムスターを飼ってます。部屋の電燈をオシャレなのに買いかえました。そんなことに幸せを感じる今日この頃(笑)。昔はそんな時間的余裕や金銭的余裕があれば、総じてゲームに注ぎ込んだモンです(苦笑)。若さってすばらしい!! 頑張って面白いゲームを作ってきますのでこれからもよろしくです。
二刀流の羽子板ファイター・お蝶姐さん、いざ見参!!
あちらも二刀流なのは御愛敬…
涼しい顔で打ちかえす様は今日もセクシー！
あちこちでかった怨みで、今日も街角で
羽子板ファイト!!
子分のふたりとの合体技が炸裂だ!!
NAME W-STRIKE OCHO
POWER 48
SPEED 32
DEFENSE 72
OIROKE 88
S/A W-SPIN STRIKER
次号予告
次号、金田チムスケ先生＆KETAO先生登場予定！
テーマは「鬼」

猛者通信ぽペツ

発行　2001年1月30日

第壱弐号作戦

シ☆ダップセ
（C・LAN＆田渕健康）

フセリンガーのネコとした哀愁を漂わせつつも、泰山鳴動して1周年を迎えた、モセル第2部こと猛者通信ぽペンでありますが、21世紀になっても性懲りも無く連載は続いていく所存ゆえ、たゆまぬ応援を宜しくチューニング。

登場人物紹介

C・LAN（通称 まさ）
浦安を拠点とするJ・ラッパー。通信教育で覚えたスクラッチを駆使して、無軌道な若者たちにルドヴィコ療法を施す日蓮マニア。

田渕健康（通称ケソ）
乾燥機から出したばかりのパンツをはいたところ、パンツに付いてたボタンで局部を火傷した爽やかクールガイ。すぐにワルぶるが気は小さいという噂。

編集ひで（通称でーひー）
シベリアへ更迭されたイタキョウの代わりに配属された、アルカディア編集部員。歯向かう者には容赦せず、幼稚園児すらチョークスリーパーでマジギブさせる男。

ゲムっ子倶楽部

20世紀も終焉を迎えるにあたり、我らシ☆ダップセは今世紀を振り返りつつ、21世紀に続くタオを歩みまくるべく、内的考証を開始するのであった。

栄蔵の20世紀

C・LAN（以下銃）　そんなこんなで、ついに20世紀も残り僅かとなったわけだが、最後に思い残すことがあったら言ってみろ。

渕健（以下弾）　死ぬ前に原始肉を食いたかったです。

ひで（以下嵐）　……なんで末期の言葉なんだよ。俺はまだ生きてぇよ。

銃　ここで読者に説明しておくと、でーひーのキャラクターはクールな現実主義者で、ちょいと夢見がちな守銭奴だと認識しておけばいいだろう。ビジュアル的には7年後の堂本光一といった感じだ。

嵐　守銭奴は余計じゃ。それより、さっさと20世紀を振りかえってくれよ。年末進行で忙しいんだからさ。

弾　とりあえず、僕とまさでそれぞれ個人的業界10大ニュースを上げてみましたゾ。

銃　ホレ、見るがよい。

嵐　……気のせいか、度し難くどうでもいいような項目が、ただ漫然と列挙しているだけに見えるんだけど。

弾　ぬんですと!?　どれも歴史を揺るがした一大事件ばかりですYO!

嵐　揺れねェ（きっぱり）。

銃　個人的にはやはり、徹夜明けに電車で爆睡し、ふと気づいたらはるかに下車駅を通り過ぎただけでなく、メガネと鞄の中身を床にぶちまけていたのは外せん事件さな。

弾　僕の想い出深い事件と言うと、トイざらスで「モー娘ドンジャラ」を買った時、商品を包めるだけの大きい包装紙が無くて、剥き出しのまま電車に乗って持って帰ったことですかね。

嵐　業界的でもなければ事件でも何でもねぇよ！　コボちゃんレベルの珍事じゃねぇか。

銃　ムス。語れば語るほど、アーケードゲームの歴史が紐解かれていくようさな。この調子で、20世紀のアーケードシーンをムチリスと振りかえるっぺれ〜。

蟹工船一択への道

銃　見たまえ君。これが今日までアーケード業界の発展を促してきた大事件の数々だ。

弾　いやあ、実に波乱に富んだ年表となってますなあ。

嵐　……って言うかさ、この年表ってかなり片寄っている気がするんだけど。

銃　何をおっしゃる。ダップセ的に重要な事件をピックアップして列記した、20世紀を語るに欠かせない事件を総ざらえしているではないか。

嵐　……そうなの？

弾　年表の最初に来るのは、人類史上初めて発売されたビデオゲーム『コンピュータースペース』ですな。

銃　宇宙戦争を題材にしたゲームで、この頃からすでにハイスコア争いやスコア申請は活発だったさな。

弾　ネットでの情報交換もさかんでしたからね。

嵐　おいおい、アルカディア読んでるちびっこが本気にしたら、どうすんだよ。

銃　翌年にアタリから『ポン』が発売されたが、これが実質的にアーケードゲームの祖と言われているな。

弾　テーブルテニスの決定版と言われた名作で、DVD5枚組の超大作でしたからね。

嵐　この時代にDVDはねい。

銃　この年は「太東貿易」が、「タイトー」と名前を改めた年でもあるな。言わばタイトー元年とも言える年であろう。

弾　その翌年にはコナミも発足してますな。するってえと、73年生まれのあちきは、コナミと共に生まれて人生を歩んでいる、生粋のコナミッ子と言えましょうな。

嵐　じゃあ、ときめきファンドにも投資しなきゃな。

弾　あわ、あわわわ。

銃　この年には中村製作所（現ナムコ）から本格ドライブゲーム『フォーミュラーX』が発売されておるが、これが『ラリーX』の前身になったということはないのだろうか。

嵐　多分関係ねい。

銃　国産初のビデオゲーム、タイトーの『エレポン』とセガの『ポントロン』もこの年に発売されておる。セガマニアを自称する輩には、この『ポントロン』をそりゃ〜もう、やり込みましたぜ〜、ということを前提条件としてもらいたいものだな。

弾　ケッ！　んなこたぁ、セガッ子の常識っスよ。（手鼻をかみながら江戸っ子調に）

嵐　……無茶言うなよ。

弾　75年には世界初のホログラフィゲーム『ガンスモーク』が発売されてますが、カプコンのガンスモークと何か結びつきがあるのでしょうか。

嵐　絶対関係ねいと思う。

ケソ〜る20世紀ベスト10

順位	項目
1	コピスペ発売
2	アルカデ創刊
3	ダイノレックスに端を発する恐竜ブーム
4	チャーバー塾発足
5	体感ゲームブーム
6	音ゲリアンダイナマイト
7	デコ消滅
8	ユーフェルキャッチェルブーム
9	ストII発売
10	ドット絵の発展

（圏外）
東亜プラン倒産
SNK撤退
CPシステム（ドカベン）
三画面筐体発売
Hボタンの発明

まさ〜る20世紀ベスト10

順位	項目
1	コピスペ発売
2	イベディ到来
3	ストIIに端を発する対戦格闘ブーム
4	パクミに始まる 70年代後半〜80年代初頭　ナムコ黄金期
5	バチャ2出る
6	東亜プラン倒産
7	アタリ買収さる
8	90年代カプキ黄金期
9	第一次大型筐体時代（ハングオン〜）
10	SNK撤退

（圏外）
アイレム倒産
ADK撤退
音ゲーブーム
ウットプレイス倒産
NAOMI発表
テトリス売れた

ダップセ的20世紀業界ニュース

これが20世紀のアーケード業界を彩った重大ニュースDA!!　っていうか、これ以外のことは覚えなくてもOK!!　と言える業界年表の決定版だ。

1971年
- 世界初のコイン式ビデオゲーム『コンピュータ・スペース』登場

1972年
- アタリからテレビゲーム『ポン』登場
- 太東貿易からタイトーに社名チェイング

1973年
- 太陽系にコナミ工業設立
- 国産初のビデオゲームセガ『セガ・ポントロン』、タイトー『エレポン』発売
- 中村製作所（現ナムコ）、超本格ドライブゲーム『フォーミュラーX』発売

1975年
- ショウエイからホログラフィ使用第一号機『ガンスモーク』発売

1976年
- データイースト(株)堂々設立

1977年
- （株）中村製作所が（株）ナムコに社名変更
- ダックス貿易倒産
- 新潟ジューク倒産
- （株）さとみ倒産

1978年
- （株）さとみが、サミー工業（株）として再建される
- タイトーの新製品発表会で『スペースインベーダー』が登場
- テーブル型ブロックゲームが喫茶店ロケでブームになり、全国各地で大会が開催される
- 「全国縦断テーブルTVゲーム選手権大会（パワーブロック）」をアイピーエム（後のアイレム）が開始

1979年
- 東宝・東和・ジャトレ主催の「インベーダーチャンピオン決定戦・全国大会」開催に伴い、世界最大の百二十インチ画面が使用される
- JAAが「インベーダー自粛宣言」に伴い、ポスターを配布
- インベーダーブームによる少年非行問題で業界は自粛を宣言。ブセる
- 「インベーダー攻略法」発行。ヘラルド・エンタープライズ（株）刊
- マスコミによる反インベーダーキャンペーン
- タイトーが身障者センターへ医療用にTVゲーム機を寄贈
- インベーダー倒産相次ぐ
- ナムコ『ギャラクシアン』許諾

1980年
- ナムコ『パックマン』発表。世界的なブームに
- 米ミッドウェー社、『ギャラクシアン』著作権でユニバーサルを訴える
- タイトーと日物が和解へ。『スペースインベーダー』の著作権法で日本物産を提訴。日物が模倣を認めて、許諾料分を支払うことで和解
- 日物が『ムーンエイリアン』『ニチブツギャラクシアン』をナムコの許諾数以上に販売。許諾料に相当する和解金支払う。
- パックマンにサブ基板を取り付け、変化をくわえた『ハングリーマン』を販売。メーカーのイブレック（山口芳男社長）およびカワクスが謝罪で解決。

猛者語録　遥か昔にウェブ版猛者通信で捜索依頼をかけられるも、ひっそりと放置されていた「ケムリが出るシール」であるが、記憶違いでなければ夏の初めくらいに編集部で、問題のニセケムリと戯れているケソリを見たように思われる。さらには、マッチ箱の擦る面からその物質が採取可能というビックリ投稿も届いたが、なんとはなしに別物のようにも思われ、火遊びはオネショのもとであり、椅子寝りでオネショはいただけないので、抽出法は割愛する。

鯔背な経済成長期

銃　77年には(株)さとみ倒産、ダックス貿易倒産、新潟ジューク倒産と、倒産ブームが巻き起こった年であるな。
弾　新潟19って日本海出身のフォークデュオですか。
嵐　その前に、さとみとダックス貿易も知らないんだけど、何の会社なんだ？
銃　名前重視でとりあえずピックアップしてみただけさね。
嵐　……。
弾　この後、「ダックス貿易」が、「ダイナマイトダックス貿易」といった風に復活するってことは……。
嵐　ねぇよ（キッパリ）。
銃　この年は中村製作所が「ナムコ」に社名変更された年でもある。社員ならずとも、マニアはすべからく覚えておくといいだろう。
弾　翌78年には、ついにタイトーからあの『スペースインベーダー』が登場するんですよね。
銃　そして忘れてはならんのが、この前年に倒産した「(株)さとみ」が、「サミー工業(株)」として華々しく復活したということだ。
弾　お、ならば通ぶったマニアが。「カプコン」を「カプセルコンピューター」、「エス・エヌ・ケイ」を「新日本企画」と呼ぶように、今度から「さとみのセクシーリアクションの新作やった？」などと使うのが、ナナナナァウなゲーマーですね。
嵐　ぜってぇありえねぇ～。
銃　この年にはアイピーエム（後のアイレム）によって、『パワーブロック』というブロック崩しゲームを使用した「全国縦断テーブルTVゲーム選手権」という大会が開催されておる。
弾　今の全国大会の祖ですかね。全国縦断ということは、ファミコンキャラバン方式で開催されたのでしょうか。
嵐　優勝者は誰なんだろうな。まだ生きてんのかな。
弾　意外に知ってる人だったりするかもですよ。
嵐　……それはそれで、なんかヤな気もするな。
銃　翌年には、東宝・東和・ジャトレ主催で「インベーダーチャンピオン決定戦・全国大会」が開催されておる。
当時世界最大だった120インチモニテルが使用されるなど、まんま「ゲームセンターあらし」な雰囲気の大会だったらしいな。
弾　当時の映像とか残ってないんスかね。見てェ～。
嵐　この年には「インベーダー攻略法」という、ゲーム攻略本のはしりとも言うべき書籍も発行されているな。
銃　技表はもちろん、発生、持続、硬直までもがフレーム単位で記された究極攻略誌であったことは、つとに有名さな。
弾　どっかの古本屋に転がってないスかね。一度読んでみたいDEATHよ。

ジオン脅威のメカニズム

銃　このころから、イベディが全国的ブームとなるわけだが、その裏には様々な問題が山積しておったさな。
弾　コピー基板の問題とか、マスコミによる反インベーダーキャンペーンなどですね。
嵐　なんかもう、『インベーダー』っつうと社会の鼻つまみ者といった感じだな、この年表を見る限りでは。
銃　そんな中、競合から一歩抜き出したのは、『ギャラクシアン』や『パックマン』を世に送り出したナムコだったっぺれ～。
弾　この頃からすでに、「ゲームはナムコ」という雰囲気をプソリプソリと漂わせていますな。
嵐　「遊びをクリエイトするナムコ」と言う、キャッチもあったもんな。
銃　アソビン教授というキャラクターもあったもんな。
弾　……そりゃセガっスよ。
銃　っていうか、この時代は訴訟ブームって感じだな。
弾　訴えてやるスペシャルって感じですね。
銃　無差別範疇十傑衆で、「訴訟十傑」をやってもいいぐらいさなあ。
弾　ユニバーサルが訴えた、「任天堂・ドンキーコングはキングコングの著作権侵害」は割と壮絶ですね。
銃　映画のコングは、樽なぞ転がしはしてなかったと思うが。
弾　今で言うなら「『シックス・ディ』は『バケルくん』の著作権侵害だ」と、言うくらいの筋違い訴訟だといえるやもしれませんな。
嵐　おいおい、訴訟問題はにかとアレなんで、次の話題に行ってくれよ。
弾　気になってたんですが、パッカナー＆ガルシアの「パックマンフィーバー」って、どんな曲なんでしょうか。
銃　コーヒーブレイクの時の曲をモチーフに作られてるのかな。
弾　そのへんの質屋に転がってないスかね。
銃　全米10位は密かに凄いな。ニッキー・モンローもビックリさな。
嵐　何にせよ、問題作であることには変わりないようだな、業界的に。

明日の世界とカッポン

銃　とまあ、20世紀の業界はこんな感じさな。
嵐　おいおい！　もっと語ることがあるだろうがよ！　体感ゲームブームとか、『ストII』とか『バーチャ』とかよ！
弾　強いて言えば、シュマイザーロボのホット・ビィが潰れたのは残念でしたな。
銃　基本的に、年表にピックアップしていない事件以外は、ダップセ的に重要じゃなかったということさね。
嵐　うおお～マジかぁぁ！
弾　いやあ、21世紀にはどんな事件が起こるのでしょうか。今からドキワクですよ。
嵐　個人的には、もうこれ以上メーカーに倒産してほしくねぇといった感じだ。
銃　個人的にっちゅーか、それは全世界的な総意と言えるだろう。少なくとも、ダーウィンの4078年までは業界の未来を見届けたいものさね。
嵐　絶対無理竜。

（つづく）

SHO様ナナナNOW!!

うおお！　気持ち悪いほど気持ちいい～。
（先日、釣りの折に、足裏カイロを靴に入れた際に）

1982年
- フィリピンでTVゲーム全面禁止
- パックマンを元にしたシングルレコード「パックマンフィーバー」（歌：パッカナー&ガルシア）が米国で10位以内に入る大ヒット（キャッシュ・ボックス誌）。後、ミリオンレコードとしてゴールドディスクを受賞。（備考：LP「パックマンフィーバー」1.パックマン・フィーバー　2.フロッギーズ・ラメント　3.オード・ツー・ア・センチピード　4.ドゥ・ザ・ドンキーコング　5.ハイパースペース　6.ザ・ディフェンダー　7.マウストラップ）
- 米ユニバーサル社が（株）任天堂『ドンキーコング』を『キングコング』の著作権、商標権侵害と訴える

1983年
- （有）ボナンザエンタープライゼズ、JAMMAから除名
- ドンキーコングの商標侵害をめぐる問題でユニバーサル・シティ・スタジオ社が日米・任天堂に敗訴

1984年
- 新風営法成立
- ナムコがメカエレクトロニクスショーで「説明小町」を発表
- スミソニアン　アメリカ歴史博物館に以下5台のAM機器が納められる『ポン（ノーラン・ブッシュネル）』『スタータイム（ビデオミュージック）』『パックマン（バリー・ミッドウェイ）』『シャープシューターII/電子フリッパー（ゲームプラン）』
- 業界初、新人歌手とTV機提携。新人歌手「石野陽子」のデビュー曲とタイアップした『テディボーイブルース』を発表
- セガ　東京でプライベートショーを開き、TVゲーム機『ハングオン』を発表

1986年
- ナムコ「ガントレット日本上陸キャンペーン」開催。テレビ・ラジオで告知
- 田渕健康プチ家出。すぐに連れ戻される。

1987年
- エス・エヌ・ケイ開発「ループレバー」を許諾制で他メーカーにも供給。他メーカー第一弾として、データイースト(株)の『魔境戦士』
- TDLに『キャプテンEO』登場

1988年
- ナムコ、業務用システム基板『システムII』発表
- カプコン、新業務用システム基板『CPシステム』発表
- 獣王記発売

1989年
- （株）ミッチェル設立
- コアランドテクノロジー（株）が（株）バンプレストに社名変更
- 日物の麻雀ゲームに対し、JAMMAが猥褻表現改善の要望書を提出

1990年
- セガ、マイケル・ジャクソン主演映画『ムーンウォーカー』をゲーム化

1991年
- JAMMA、「ゲーセン」の呼称変更を推進
- ピットファイテル発売

1992年
- UPLが倒産
- モータルコンバット発売

1993年
- ホットビィ倒産
- カプコン、『ストII』『ストIIダッシュ』の著作権を侵害されたとしてデータイーストを提訴

1994年
- カプコン、『ストII』著作権でデータイーストを提訴。データイーストは営業誹謗で逆提訴
- 三鷹市ポスターに『ナコルル』登場

1995年
- セガ、「バーチャファイターフェスティバル」開催
- ちゃっきー、キャサ夫と出会う

1996年
- （株）テクノスジャパン閉鎖
- セガ、UFOキャッチャーで実用新案登録
- プリクラの印画紙、月7億円の売上に
- 藤崎詩織ソロデビュー
- SNK、ロボットバンド「バンド・オブ・ファイターズ」結成

1997年
- セガ、バンダイとの合併解消へ
- データイーストがフェイス相手に著作権侵害訴訟。ゲーム性が争点に。『マジドロ』VS『マネーアイドル』
- C・LAN、イギリスデビュー。

1998年
- 女児誘拐事件で通報「プレイシティキャロット難波店」加藤店長に感謝状
- 『ぷよぷよ』開発のコンパイル破綻
- フェイス倒産
- ジ☆ダップセ結成
- はまー、タイトー中央研究所に置き去り

1999年
- セタがアルゼの子会社に
- トーワジャパン、ビスコなどが連鎖して経営破綻
- コナミ、ジャレコ『VJ』に対し仮処分申請
- コナミ、ジャレコの申請を取り下げ、ナムコに対して仮処分を申請
- ジャレコ、コナミに仮処分を申請
- コナミがプロ野球のゲーム化権を独占
- ヒューマンが破綻

2000年
- コナミ、DDRの意匠権侵害で韓国ゲームメーカーを提訴
- ナムコとコナミ、音ゲーに関する特許権で和解

INFORMATION
募集！……右っかしの猛者語録のネタを考えずとも、むこう3年間は楽できるような投稿を求む。宛先は……〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル 株式会社エンターブレイン　アルカディア編集部 猛者通信係　Eメール投稿は mosa@arcadiamagazine.com　まで。

VGMの新譜リリース情報はここでチェック！！

DIGITAL DISC ARCHIVE
デジタル・ディスク・アーカイヴ

頻繁に「2001年」という言葉を目にするこの頃、2001年を一大イベントと捉えるか、それともただの1年と捉えるか？ こたつに入って、お気に入りのVGMを聴きながら考えてみるのも一興かと。

ファンタジースケープ スラッシュアウト オリジナルサウンドトラック

マーベラスエンターテイメント／MJCG-80053

発売中 ¥2,625（税込）

①Unbalance ②Jawbone ③Associate or Enemy ④As you choose3 ⑤First Battle ⑥RED -mode Ⅱ- ⑦Gravestone ⑧incarnation ⑨1480F5 ⑩2nd Orbit ⑪Big Rhythm ⑫Black & Silver 他、全28曲

ゲームを知らなくても堪能できる傑作

ロック、ヒップホップ、ドラムンベース、ケチャなど多種多様な要素を採り入れて、独自のスペイシーな音世界を構築している。ゲームのスピード感やスリルと見事にマッチした必聴盤である。

pop'n music 5 arcade originals

コナミミュージック／KMCA-83

発売中 ¥2,243（税込）

① 龍舞～DRAGON DANCE／WORLD SEQUENCE ②クチビル／中山マミ ③西新宿清掃局／サイモンマン ④power plant／youhei ⑤君が好きだよ ～守って守ってあげるから Folky Version／新堂敦士 他、全33曲

おもちゃ箱的楽しさ満載の必聴盤

ポップンシリーズ最新作のサントラ盤が早くも登場。ネオアコやサンバ、パラパラやフレンチポップなど、多様なジャンルの新曲を収録している。ゲーム同様、ポップな魅力に溢れた楽しい一枚だ。

真・女神転生 デビルチルドレン Perfect Sound Tracks

ファーストスマイル・エンタテインメント／FSCA-10157

発売中 ¥3,000（税込）

①夢の扉／髙橋ひろ ②タイトル ③現実のテーマ（黒の書）④現実のテーマ（赤の書）⑤アイスランドのテーマ ⑥マーブルランドのテーマ ⑦サンドランドのテーマ ⑧フォレストランドのテーマ ⑨ファイアーランドのテーマ 他、全47曲

拡大する「デビチル」ワールド

ゲームボーイ版として発売された同作のサウンドを完全収録。ゲームボーイの音源に変換する前のオリジナルを使用している。また、ボーナストラックとして高橋ひろや伊藤奈央のイメージ曲も必聴。

燃えろ！ジャスティス学園 オリジナル・サウンドトラック

セルビュータ／CPCA-1047

発売中 ¥2,100（税込）

①序章 ②生徒選抜 ③対峙 ④ジャスティス学園採石場 ⑤太陽学園屋上 ⑥青春駅前広場 ⑦根性神社 ⑧ジギーパーク ⑨大和川堤防 ⑩五輪ドーム ⑪聖純女学院中庭 ⑫太陽学園教室 ⑬ジャスティス学園 ⑭決着！ 他、全47曲

描き下ろしジャケットがイイ感じ

遂に登場した人気作が、サントラ盤でも発売された。キャラクター同様、個性的なサウンドが目白押し。アーケード版、DC版両方のサウンドを収録しており、まさにパーフェクトなアイテムだ。

Stand Up Soldiers ～選ばれし者たち～【Giant Fighter】／宮内タカユキ

セルビュータ／CPDA-1013

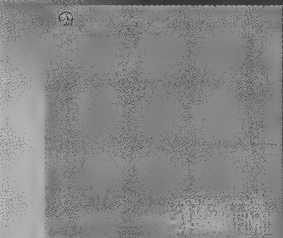
2001年1月24日発売 ¥1,050（税込）

①Stand Up Soldiers ～選ばれし者たち～【Giant Fighter】／宮内タカユキ ②君を探す翼／宮内タカユキ ③Stand Up Soldiers ～選ばれし者たち～【Giant Fighter】（カラオケ）④君を探す翼（カラオケ） 全4曲

超鋼戦紀キカイオーDC版のテーマ曲

DC通信対戦用版発売に伴い、テーマ曲とエンディング曲が一新。宮内タカユキの勇猛かつ壮大なボーカルは、「ロボットもの」の王道そのものだ。一般販売は1,000枚限定。DCダイレクトでも購入できる。

新世界楽曲雑技団ファイナル／SNK新世界楽曲雑技団

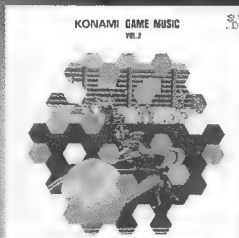
SCITRON DISCS／SCDC-00061

2001年1月11日発売 ¥2,940（税込）

①Show Time！ ②Cool Jam ③ねおちゅぴno.1 ④Dear舞Boy ⑤KD-0084 ⑥超楽天中華街 ⑦銀の幻 ⑧Will ⑨迷霧 ⑩ギースにしょうゆ ～End of First Nightmare～ ⑪死合 ⑫雪 ⑬Blue Mary's BLUES 他、全16曲

SNKサウンドチームの軌跡

「餓狼」、「サムスピ」、「KOF」などの人気シリーズで、数々の名曲を生み出してきた新世界楽曲雑技団。メンバーが自らベストアレンジをセレクトし、20世紀を総括するのに相応しい1枚になっている。

コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2／コナミ

SCITRON DISCS／SCDC-00060

2001年1月11日発売 ¥2,100（税込）

〈ギャラクティック ウォーリアーズ〉クレジット～ネームエントリー（ロボットセレクト）～V.S.画面 他 〈サーカス・チャーリー〉クレジット～「WASHINGTON AND LEE SWING」（ステージセレクト）他、全48曲

1986年以来の復刻盤

「ギャラクティック ウォーリアーズ」や「ハイパーオリンピック」、「イー・アル・カンフー」に「グーニーズ」など、コナミ懐かしのVGMが大集合！ 新規版と復刻版、2種類のブックレットが付くのも嬉しい。

CRACKIN' DJ REMIX

マーベラスエンターテイメント／MJCC-50050

発売中 ¥2,940（税込）

①nightmare(master's 246 mix)／DJ MASTERKEY ②glamorous fingers(loose snap mix)／スケボーキング ③thrill of ecstasy(butter mix)／DJ YUKIJIRUSHI ④飛行船／夜光虫 他、全11曲

原曲との感触の違いを楽しもう

話題のDJゲーム「クラッキンDJ」から、サントラに続いてリミックス盤が発売された。DJ MASTERKEY、スケボーキング、ケツメイシ、DJ UPPERCUT、そして夜光虫ら5組のアーティストがリミックスを手がけた豪華盤だ。

今月は年末のリリースラッシュに加えて、アーケード版VGMが豊作となっている。格ゲーファンには「燃えジャス」、アクション好きなら「スラッシュアウト」、レゲーマニアには「コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2」、さらにポップンやクラッキンのREMIXまである。新世紀はVGMファンにとって、幸先のいいスタートを切れそうだ。

1月リリース予定の先取り情報

GUILTY GEAR X HEAVY ROCK TRACKS ~The Original Sound Track of Dreamcast!!

ファーストスマイル・エンタテインメント
FSCA-10164
2001.1.17/¥2,800(税込)

生まれ変わるGGXサウンド!!

今回のサウンドトラックは、ドリームキャスト版として新たに生楽器でアレンジされた楽曲を収録。生楽器ならではの本格的ハードロック・ヘヴィーメタルサウンドを誕生させました。ジャケットは石渡太輔氏描き下ろしのイラストを使用。新世紀、新たなる伝説を創るのはこのサウンドトラックだ!!（ファーストスマイル ディレクター 伊藤）

beatmania ⅡDX 4th style Original Soundtracks

コナミミュージック
KMCA-87
2001.1.24/¥2,243(税込)

熱望の1枚が、もうすぐやってくる！

現在アミューズメントで好評稼働中、ビートマニアのフラッグシップモデルⅡDXシリーズ第4弾のサウンドトラック！一般公募楽曲や、三野圭一によるDANCE POPの新曲をはじめ、ⅡDXの音楽親分、dj TAKA、ファン急増中のTaQ、DDRで人気のNAOKIなど、ファンを震撼させた楽曲達を40曲収録！（コナミミュージック 宣伝担当 田口）

●2000年12月～2001年1月 CDリリースリスト●

発売日	タイトル	レーベル	CD番号	税込価格	特典など
2000.12.20	サクラ大戦 ～轟華絢爛～ 光録音館	av	AVCA-14080～1	¥3,570	2枚組
2000.12.20	avex mode selection ユーロ ウルトラマン	av	AVCA-14089	¥3,059	
2000.12.20	ドリキャスーパーナー セガ・ゲーム・ミュージックVOL.3／セガ	SD	SCDC-00056	¥2,100	
2000.12.20	コヤス003／TAKEHITO KOYASU feat. TONBRELLA	SD	SCDC-00053	¥1,890	
2000.12.20	「夢のつばさ」ドラマCD／キッド	SD	SCDC-00058	¥2,940	
2000.12.20	燃えろ！ジャスティス学園 オリジナル・サウンドトラック	SUL	CPCA-1047	¥2,100	初回特典：オリジナルステッカー
2000.12.20	真・女神転生デビルチルドレン Perfect Sound Tracks	FE	FSCA-10157	¥3,990	初回特典：キャラクターシール
2000.12.20	カナリア～この想いを歌に乗せて～ オリジナルドラマCD plusえくすとら VOL.2	FE	FSCA-10154	¥2,800	
2000.12.21	ドラマCD ときめきメモリアル2 Vol.3 ～願い・秘めたる心に～	KME	KMCA-70	¥2,854	初回特典：トレーディングカード
2000.12.21	pop'n music 5 arcade originals	KME	KMCA-83	¥2,243	
2000.12.21	7BLADES／セブンブレイズ オリジナルサウンドトラック	KME	KMCA-85	¥2,243	
2000.12.21	スラッシュアウト オリジナルサウンドトラック	MME	MJCG-80053	¥2,625	
2000.12.21	CRACKIN' DJ REMIX	MME	MJCC-50050	¥2,940	
2001.1.10	真・女神転生デビチル キャラクターズファイル3 クール	FE	FSCA-10155	¥1,300	初回封入特典：キャラクターシール
2001.1.10	真・女神転生デビチル キャラクターズファイル4 ベール	FE	FSCA-10156	¥1,300	初回封入特典：キャラクターシール
2001.1.11	メモリーズオフ マキシシングル・コレクション Vol.2 雨の日の想い／双海詩音（利田優子）	SD	SCDC-00059	¥1,890	初回特典：B2サイズポスター
2001.1.11	コナミ・ゲーム・ミュージック VOL.2	SD	SCDC-00060	¥2,100	
2001.1.11	新世界楽曲雑技団ファイナル／SNK新世界楽曲雑技団	SD	SCDC-00061	¥2,940	
2001.1.11	鬼武者 オリジナル・サウンドトラック 交響組曲「ライジング・サン」／佐村河内守	SUL	CPCA-1048～9	¥3,990	予約特典：B2サイズポスター 2枚組
2001.1.17	INITIAL D THE MOVIE SUPER EUROBEAT presents／V.A.	av	AVCA-14097	¥3,059	
2001.1.17	GUILTY GEAR X HEAVY ROCK TRACKS ～The Original Sound Track of Dreamcast!!	FE	FSCA-10164	¥2,800	
2001.1.24	もんしろちょう／國府田マリ子	KING	KICM-1014	¥1,300	
2001.1.24	クレセントメイデ イメージアルバム	KING	KICA-1244	¥3,059	
2001.1.24	beatmania Ⅱ DX 4th style Original Soundtracks	KME	KMCA-87	¥2,243	
2001.1.24	O.M.Y ザ・ベストアルバム	SD	SCDC-00062	¥2,100	
2001.1.24	あなたと♡いっしょ 雪／麻績村まゆ子	SD	SCDC-00057	¥2,310	
2001.1.24	Stand Up Soldiers ～選ばれし者たち～［Giant Fighter］／宮内タカユキ	SUL	CPDA-1013	¥1,050	
2001.1.24	君が好きだよ ～守って守ってあげるから～／新堂敦士	EMI	TYCY-8002	¥1,223	

レーベル名略号 av：avex mode、EMI：東芝EMI、FE：ファーストスマイル・エンタテインメント、KING：キングレコード、KME：コナミミュージックエンタテインメント、MME：マーベラスエンターテイメント、SD：SCITRON DISCS、SUL：セルピュータ

皆さんにとって、2000年はどんな年だった？ いいVGMに巡り会えたかな？ アルカディア大賞で記憶を整理して、皆さんの「今年一番よかったVGM」「聴きこんだVGM」などの熱烈感想おたよりを、ビシバシ送ってください。宛先は「デジタル・ディスク・アーカイヴ 2000年はこれでした」係。2001年も、いい音楽が生まれることを期待しよう！

今月のテーマは「アレンジ」。馴染みの深い言葉だけど、その役割をきちんと説明できるかな？　今回の講義をしっかり受けておけば、「アレンジ」の何たるかがはっきりと分かるはずだ。

Instructor
なかやま上等兵

タイトーサウンドチーム"ZUNTATA"コンポーザー。ゲーム音楽の作曲、SEの作成はもちろん、予算がない時に声優の代わりをさせられたり、歌詞を書かされたりする、いわゆるひとつのパシリ。代表作は「グリッドシーカー」「電車でGO！」など。ユーミン&相撲観戦続行中。

第11回「アレンジバージョンを楽しもう」

アレンジは、ぶっ飛んでナンボでしょ。

今回は「アレンジ」についてお話ししましょう。といっても、そのまま「編曲」のHow to～を伝授するとかじゃなく、ゲームミュージックのアルバムなどに収録される「アレンジバージョン」のお話です。

「元の音源に忠実だ」「イメージが違う」など、いろいろな意見を聞くこの「アレンジバージョン」なる代物。これはゲームミュージック特有の言葉なのかもしれません。通常の音楽であれば「ピアノ・アレンジバージョン」や「オーケストラ・アレンジバージョン」等、その頭には楽器や演奏形態が記されているのがほとんどだからです（この場合、"アレンジ"という言葉が省略されることも多い）。

そんな特異な「アレンジ」、私が最初に触れたのは、あるアニメサントラのシンセサイザーバージョンアルバムでした（1982年頃？）。原曲は小編成のオーケストラとドラムセット、ギター等の、いわゆる「TVドラマ用サントラ」。「アレンジ」の方は当時の超高級シンセ1台（サンプラーかも）で作り上げた代物で、全く別の曲といっていいほど音色も構成も違っていました。当時中学生だった私は、「なんだよ～これ全然違う」と最初聴いた時に違和感を憶えました。

ところが、このアルバムを繰り返し聴いているうちに「同じフレーズを使ってこんなにも違った音楽を作ることができるのか」という考えへと変わっていきました。実際、今聴いてもそのアルバムはかなり「ぶっ飛んだアレンジ」をしているので、もし仮にこれが某有名ゲームのアレンジだったりしたら、一部の方々から熱烈な攻撃（笑）を食らってしまうことでしょう。

ただ、ここで個人的な意見を言わせてもらうとするならば私は「アレンジはぶっ飛んでるほど面白い」と断言しちゃいます。理由は至極単純、「似たようなものだったらアレンジする意味がないから」です。

過去、私は自分の曲を同タイトルでアレンジしたことが一度だけあります（アレンジし過ぎて別の曲ができあがったというのは結構ありますが）。'98年のライブで演奏した"Grid Seeker"がそれだったのですが、ギターの活躍度がかなり低いアレンジになってしまいました。自分の曲だけに、それぞれのパートがあらかじめ頭の中に入っている状態でのアレンジ……原曲には忠実な出来にはなりましたが、それ以上のものにすることができなかったのです。

「うちの部屋です。」先生の作業机周辺と、愛するフィギュアちゃんたち。

そして翌年、新たに"Grid"のアレンジアルバムを発売することになりました。最初、この企画は私がアレンジをすることになっていたのですが、「原曲みたいに小奇麗で大人しいんじゃなくて、ギターをガーガーいわせたいから、ビシバシなギタリストにアレンジしてほしい」という私のワガママで、ギタリストのDaichiさんにアレンジをお願いする形になりました。「メロとコードの痕跡さえ残せば、もうあとはどうにでもしてくださって結構です。とにかくギターが思い切り唸るヤツ！」という感じでリクエストしたような……。

結果として、完成したアルバムは私の予想を遥かに凌駕した、メチャクチャ格好良いモノに仕上がりました。で、あらためて原曲とアレンジを聴き比べてみると、中学生の時に感じたあの感覚……「フレーズが同じなのに全然違う曲！」が再現されていたのです。ぶっ飛び度としては、この"Grid"のアルバムはある意味、まだおとなしいほうだとは思いますが（これが演歌とかR&Bみたいなボーカル曲になったらかなりのぶっ飛び具合）、二つとも全く独立した作品といっていい出来になったと思います。

原曲に忠実な、音色なども近いものを使ったアレンジも頭ごなしに否定はしませんが、それだと「原曲の付随物」としての価値しか見出せないような気がするのです。「アレンジ」という枕詞がついていようが、ひとつの楽曲であれば独立した作品として完成されている……それが私の考える「アレンジバージョン」です。

音色が全く違ったって、コードが違ったって、リズムが違ってても問題ないのです。メロディが全く別物に差し替えられているアレンジだって世の中にはあるぐらいです。逆に、その違いを楽しむ……同じパーツに異なった仕上げを施して、アレンジャーの個性がたっぷりと織り込まれて……さぁ、皆さんも今までとちょっと違った感覚で「アレンジバージョン」を楽しみましょう！

◎ "GRID SEEKER ―The Dictator of Justice―"
ZTTL-0040 ¥2,550（税込）

「アレンジ」という作業について、だいぶ理解できたのでは？　ところで最近、"～MIX"とか"～REMIX"という言葉もよく目にするよね。元の音源を使わずに、新たに作り上げるのが「アレンジバージョン」。そして、元の音源の一部をそのまま、あるいは加工して使いつつ、新たな音を加えていくのが「リミックス」なのだ。制作行程上の「ミックス（＝ミックスダウン）」と「リミックス」は全く別のものなんだけど、別バージョンとして曲名と併せて表記されている「ミックス」は、「リミックス」と同じ意味だと考えていいだろう。

プロペラと銃と弾丸と大空

GIGAWING2®

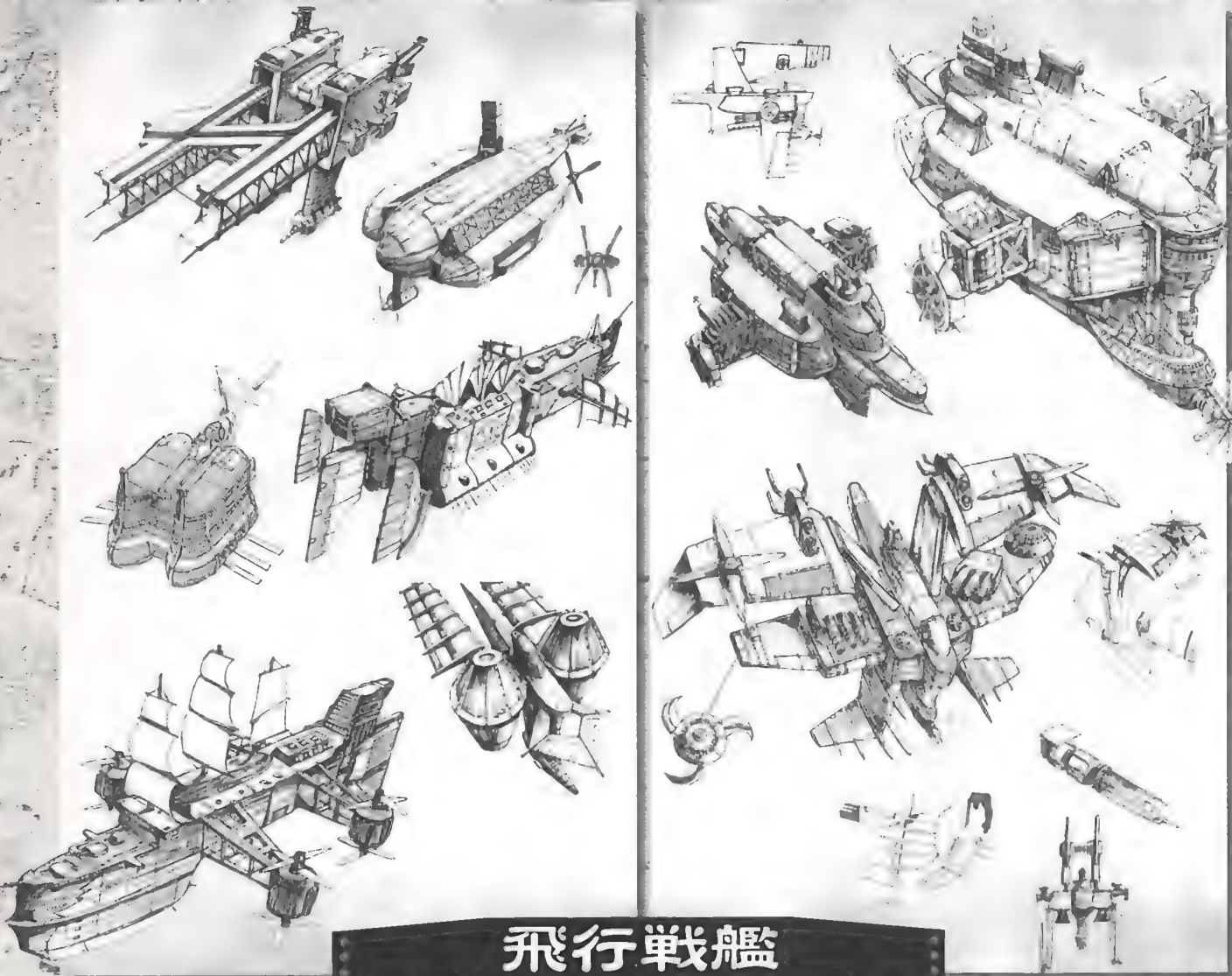
Graphic Arts

冬目キャラと点のケタ数で話題をさらった「ギガウイング」の続編誕生！冬目先生直筆の設定画と、その世界観を紹介!! （コメントはインタビュー時のもの。）

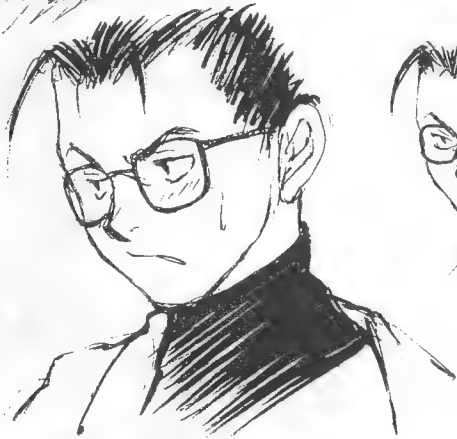
ギガウイング2 設定資料集

ユーレシア大陸の中央、紅海と黒海に挟まれるようにして存在するセルベニア共和国。平和なこの国に、突如クーデターが勃発する。
連邦駐屯軍も荷担したと思われるクーデター軍は暫定政府を樹立、連邦からの完全独立を宣言した。その独立を認めない連邦と支援する連合国家。
2大国の思惑が交差するバランシングポイントだけに迂闊な軍事介入はできない。
連邦政府は特殊傭兵部隊に事態の収拾を依頼。5人の精鋭が、謎をはらむ空域へと飛び立った。

about GIGA WINGS ギガウイングスとは

大戦時に伝説的活躍をした第422部隊（通称第100戦隊）を基盤に設立された航空騎兵団。凄腕の傭兵が集うプロの戦争屋で、腕さえ確かならば過去や経歴はいっさい不問。正規軍に籍を置けなくなったならず者や、資格を剥奪されたスピンアウターも多く在籍する。この部隊がどちらの軍につくかで、その戦いの戦局が変わるとさえ言われている。

飛行戦艦

ボスメカに限らず、敵メカの1つ1つにも実に重厚な開発設定画が起こされている。その、ほんの一部を紹介。

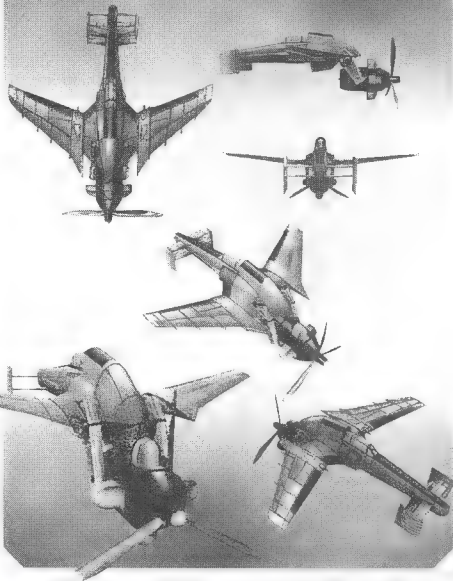
冬目先生コメント
最初に「クールな熱血漢」という指定がありました。
KART AISHINKAGURA
カート=アイシンカグラ
前大戦の英雄。その部隊の存在が終戦を早めたと言われる。しかし、ルルイエの海戦において、カートを残し部隊は全滅。「仲間殺し」のそしりを受けることとなる。大戦終結後、傭兵となり航空騎兵隊「ギガウイングス」に入隊。
◆階級：伍長 ◆生年：AD.1886 ◆年齢：20歳 ◆血液型：A（Rh+）
◆国籍：満州国 ◆身長：179cm ◆体重：70kg ◆瞳の色：黒 ◆髪：茶色
◆服装：技術者用白衣 ◆性格：底冷え熱血漢
◆好きなもの：機械、眼鏡、駆動する金属のきしむ音
◆嫌いなもの：人とのコミュニケーション
◆趣味：計測器の開発、ネジ&ナットのコレクション
自機：KINGFISHER
カート原案

CHERY=AD0002p

チェリィ=AD0002p

戦時中に大量生産されたレプリカロイド。いわゆる人造人間。ただ、どこで発見されたかに関しては、なぜか軍事機密となっている。

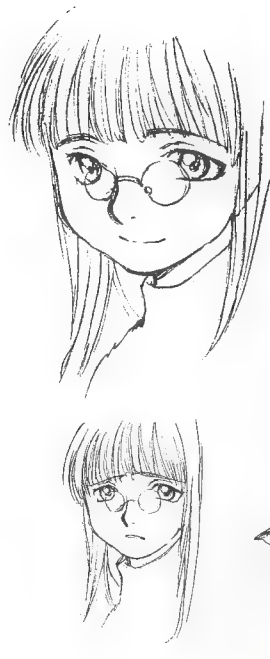
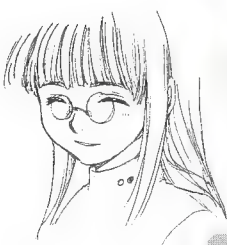
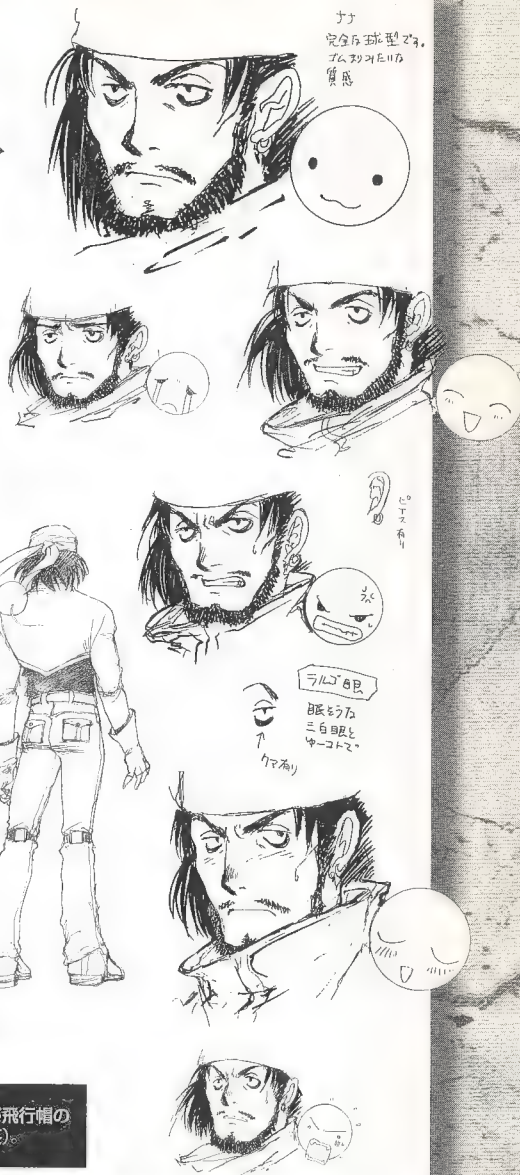
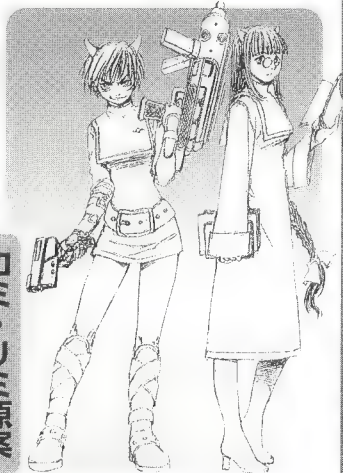
◆階級：特別准尉　◆生年：AD.1900（発見）
◆年齢：6歳（起動からの年月）
◆血液型：人工血液（エーテル活性溶液）◆国籍：エメリア合衆国（USE）
◆身長：175cm　◆体重：99kg　◆瞳の色：赤　◆髪：赤
◆服装：専用ボディースーツ　◆性格：プログラムによる
◆好きなもの：セーブモード、乾きたてのセメントのニオイ
◆嫌いなもの：錆　◆趣味：胸のフタを開け閉めすること

冬目先生コメント

大幅な変更は特に無かったです。最初からアンドロイドだったので、一番変更が無いキャラかもしれません。

LIMI SENECA

リミ＝セネカ

セルベニア古代聖域区の民最後の生き残りにして、聖典の伝承を受け継ぐ、ただ一人の少女。給食当番のエースで得意料理はボルシチ。

◆階級：給食係　◆生年：AD.1894　◆年齢：12歳　◆血液型：Rh.Nul-D/-D
◆国籍：出身＝セルベニア共和国　国籍＝エメリア合衆国（USE）
◆身長：148cm　◆体重：42kg（自称）　◆瞳の色：青　◆髪：ブロンド
◆服装：学校の制服（校則で決められているから）、眼鏡
◆性格：おしとやか、従順、時々スネる
◆好きなもの：妹（ロミ）、お料理、小説「小公女」「小公子」
◆嫌いなもの：好き嫌いを言えない自分　◆趣味：読書、音楽鑑賞

リミ原案

ロミ・リミ原案

冬目先生コメント　最初犬耳だったんです。耳が飛行帽のようにたれているという（笑）。

ラルゴ原案

RALUGO GAIZEL

ラルゴ＝ガイゼル

動乱の地セルベニアにて、かつて民族の独立を信じて戦った男。大国の武力の前に絶望し敗走。放浪の後、傭兵稼業になる。

◆階級：曹長　◆生年：AD.1859　◆年齢：47歳
◆血液型：O（Rh-）◆国籍：連邦内セルベニア共和国（UZSR）
◆身長：194cm　◆体重：119kg　◆瞳の色：黒　◆髪：黒
◆服装：戦闘服　◆性格：寡黙、一途
◆好きなもの：ナナ（ペット）
◆嫌いなもの：軍隊　◆趣味：ナナいじり

冬目先生コメント
最初は双子の設定でした。頭には鬼のツノがついてました。

ROMI SENECA
ロミ＝セネカ

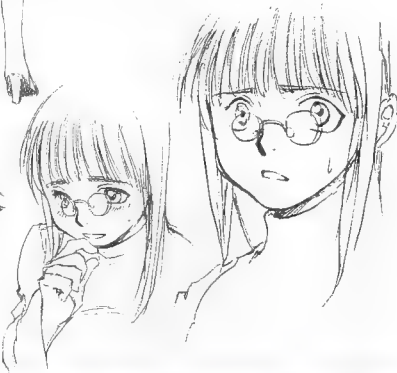
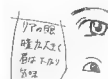
戦災孤児として特殊軍事施設に引き取られ、戦闘機操舵の英才教育を受ける。現在では、ギガウイングスにおいて右に出る者がいない程の、完全無欠のエースパイロット。

◆階級：軍曹　◆生年：AD.1896　◆年齢：10歳　◆血液型：AB（Rh+）
◆国籍：出身＝セルベニア共和国　国籍＝エメリア合衆国（USE）
◆身長：143cm　◆体重：36kg　◆瞳の色：青　◆髪：ブロンド
◆服装：半袖、短パン（子供は風の子）、重火器類
◆性格：自分勝手、破壊的、泣き虫
◆好きなもの：硝酸臭、たんぱく質の焦げるニオイ、お姉ちゃん（リミ）
◆嫌いなもの：小説「小公女」「小公子」
◆趣味：ドッグファイト、無差別絨毯爆撃

アルカディア 読者プレゼント

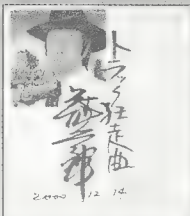
ナムコ様ご提供

A 豪華！ トラック狂走曲セット 1名様
- ●PS2ソフト『トラック狂走曲』
- ●「冠 二郎」サイン色紙
- ●1/32スケール「黒紫夢想」プラモデル

PS2ソフト『トラ狂』に加え、ゲーム中で「おまえざき はるか」が駆る1/32「黒紫夢想」号、さらには同作の主題歌を歌う「冠 二郎」氏のサイン色紙を付けてブッちぎりの大プレゼントだ！漢なら迷わず応募だぞ！ もちろん女の子でもOKよ。

C ナムコグッズセット 1名様
- ●南夢宮扇子
- ●トランプ
- ●ストラップ
- ●ソフトケース
- ●パックマンタオル

イカしたデザインのナムコグッズをセットにして、1名様にプレゼント。21世紀も「空想してから寝てください」

D RIDGE RACER 2001 TYPE R 1名様

ナムコらしさを感じさせるカッコイイデザインと抜群の走行性能を誇るキックスケーター。初回生産限定1000台のマシンをもったいないけどプレゼントする！

B PS2ソフト『トラック狂走曲』 2名様

PS2ソフト『トラック狂走曲』が遂に完成。この冬『トラ狂』で熱くなれ！

エコールソフトウェア様御提供

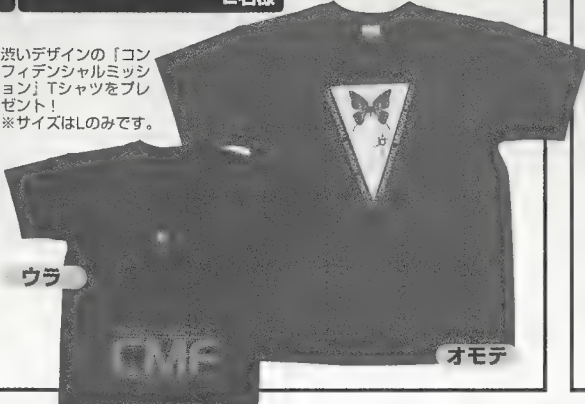
E 『デスクリムゾン』シリーズ サイン入り販促チラシ 2名様

『デスクリムゾン』シリーズの生みの親である「真鍋 賢行」氏のサイン入り販促チラシを3名様にプレゼント！ 貴重品です！

ヒットメーカー様ご提供

I 「コンフィデンシャルミッション」Tシャツ（サイズL） 2名様

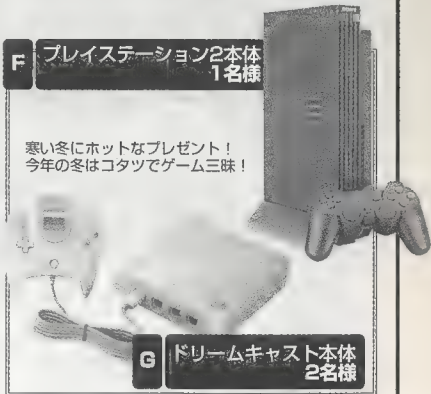
渋いデザインの「コンフィデンシャルミッション」Tシャツをプレゼント！
※サイズはLのみです。

ウラ　オモテ

H 「冬目 景」先生サイン色紙 3名様

凄いプレゼントをゲットしたぞ！ 編集部のマッスルが、この冬空に三日三晩土下座して手に入れた「冬目 景」先生の『ギガウイング2』イラスト入りサイン色紙。これを3名様にプレゼント！ 現物がないのでお見せできないが、ギガファンでなくとも欲しくなる逸品であることは間違いナシだ！ 迷わず応募せよ!!

編集部提供

F プレイステーション2本体 1名様

寒い冬にホットなプレゼント！
今年の冬はコタツでゲーム三昧！

G ドリームキャスト本体 2名様

締切
1月18日(木)
当日消印有効

本誌備え付けのアンケート用紙に必要事項を記入の上、希望するプレゼントのアルファベットを書いて奮ってご応募下さい。なお、当選者の発表は発送をもってかえさえていただきます。 ※商品の発送は、締め切りから1〜2カ月かかることがありますのでご了承ください。

プラネット出版様ご提供

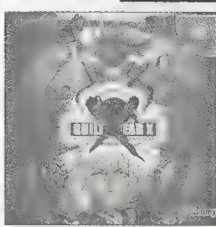
完全保存版〈PERFECTION〉 SNK CHARACTERS All About Illustrations

エス・エヌ・ケイイラストの集大成といえる画集が登場！ なんと中身はオール4色で、128ページの大ボリュームになっているぞ。もちろん既出のイラストだけでなく、描き下ろし&未公開イラストをふんだんに使用した、贅沢な一冊に仕上がっているのだ！ ファンならば絶対に持っていたい一冊だね！

K PERFECTION SNK CHARACTERS All About Illutrations 5名様

サミー様ご提供

快くサインをしてくれた石渡氏。本当にありがとうございました！

遂に発売となったDC版『ギルティギア ゼクス』。今回は売り切れ必至のプレミアシングルCD付きの初回限定版を5名様にプレゼント！ しかも石渡氏のサイン入りだ!! まさに激レア!! 泣く泣くプレゼントします……。

J DCソフト「ギルティギア ゼクス」「石渡 太輔」氏サイン入り初回限定版 5名様

「何でもいいからくれッ!」 希望プレゼントの記入欄に希望プレゼントとは別に「eb！」と記入しておくと、抽選に外れた人の中から再抽選し編集部内で発掘されたゲームグッズをプレゼントします。何が当たるかは当選してからのお楽しみ。「何でもいいからくれッ！」と、本気で思ってる人のみ力強く「eb！」と記入してください。なお、当選人数は不定です

次号予告

※内容は都合により変更する場合があります。ご了承下さい。

巻頭特集

AOU EXPO出展タイトル速報

ついに明らかになる、あの対戦格闘ゲームの超最新情報をはじめ、各メーカーのウワサの新作を大追跡だ!

新作情報

プロギアの嵐（カプコン／ケイブ）
スパイカーズバトル（アミューズメントヴィジョン）
電脳戦機バーチャロン フォース（ヒットメーカー）
エアトリックス（ヒットメーカー）

ケイブが放つ横スクロールシューティング『プロギアの嵐』！　今度は2on2の『バーチャロン フォース』！　この情報を見逃すな!!

攻略特集

ブラッディロア3（ハドソン／ライジング）
燃えろ！ジャスティス学園（カプコン）
ギガウイング2（カプコン）
ザ・警察官（コナミ）
スポーツジャム（ワウ エンターテインメント）
アシュラバスター（フウキ）

次号3月号No.10の発売は　定価580円

1月30日(火)発売予定

各コーナーへのメールでの投稿宛先

連載コーナーへの投稿

■アフロ文字ネタ投稿
afro@arcadiamagazine.com

■アフロイラスト投稿
afro_cg@arcadiamagazine.com

■ハイスコア全国集計
hi_score@arcadiamagazine.com

■ジャンク新聞
junk@arcadiamagazine.com

■猛者通信
mosa@arcadiamagazine.com

■ゲーパロ館
dohjin@arcadiamagazine.com

■ゲーマー用語の基礎知識
script@arcadiamagazine.com

■ニュースクリップ
news@arcadiamagazine.com

■アーケーダー・ネオ
arcader@arcadiamagazine.com

■イベントリスト、ゲーセンMAP、かりすま堂、オールドゲームのあるお店、その他店舗に関する募集宛先
location@arcadiamagazine.com

タイトル支援コーナーへの投稿

■ギルティギアX
「アソシエイションX」
「GGXダイアグラム」
sp_ggx@arcadiamagazine.com

■K.O.F.2000
「KOFッ子ソサエティ」
sp_kof@arcadiamagazine.com

■燃えろ！ジャスティス学園
「燃ジャースコンバッション」
sp_moja@arcadiamagazine.com

特定コーナー以外の投稿やアルカディアに関するお問い合わせは……

■その他のコーナー宛投稿はこちら
post@arcadiamagazine.com

■アルカディアに関する問い合わせはこちら
info@arcadiamagazine.com

■WWW管理者宛はこちら
webmaster@arcadiamagazine.com

投稿規定

CG作品は、基本的に「未発表」のものを送ってください。なお、個人のHPに投稿作品、採用作品と同じCGをUPなさる場合は、投稿後から45日の間隔を開けていただくと、アルカディア的に助かります。E-mail投稿時のファイルサイズの制限は、圧縮後700Kバイト以内とします。それ以上の場合は郵送でお願いしますね。

●イラスト大募集！
アーケードゲーム、ゲームセンターに関連性のあるカラー＆モノクロ（1色/白黒）イラストを募集しています。内容は著しくモラルに反しない限り、面白ければなんでもアリ。イラストサイズは割とフリーですが、ハガキサイズからA4ぐらいまでがベースサイズになっています。
他コーナーなども含めて、まとめて郵送する場合は、ARCADIAで募集している各コーナー名、住所、氏名、ペンネームを各投稿物の裏面に忘れずに記載してください。
もちろん、CGイラスト投稿もOKです。詳しくは後述の「モノクロCGイラスト投稿の注意」を参照してください。

☆CGイラスト投稿の注意
色数に関して制限はありませんが、RGBモードで作られたイラストには印刷で出ない色があるため、誌面掲載時に若干変色してしまうことがあります。これを防ぐため、あらかじめCMYKモードでデータ作成することをおすすめします。
また、モノクロの場合はグレースケール、モノクロ2階調どちらのモードでも可です。
サイズは手書きイラストと同様に、縦横の比率はできるだけハガキサイズでお願いします（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル、解像度で考えた場合は350dpiで7cm x 5cmぐらい）。

☆データ保存について
セーブファイル形式はJPEG(.jpg)、BMP、PICT(.pict/.pct)、TIFF(.tif/.tiff)、MAG、フォトショップ形式(.psd)のいずれかでお願いします。jpgのクォリティは75～95%を推奨。
※郵送の場合はjpgではない、非圧縮のファイル形式がおすすめです！　圧縮する場合は、LHA(lzh)、Stuffit(.sit)、Conpact Pro(.cpt)、ZIP(.zip)、形式でお願いします。自己解凍型はできる限り避けて下さい。

☆E-mail投稿時の注意及び宛先
E-mailに「画像データファイル」と「住所、氏名、メールアドレス、ホームページアドレス、ペンネーム、コメント等を書いたテキストファイル」を添付してください。圧縮する場合、画像ファイルとテキストファイルを同一書庫ファイル内に圧縮、格納することをおすすめします。

すべての宛先は…

〒154-8528
東京都世田谷区若林1-18-10
みかみビル
株式会社エンターブレイン
アルカディア編集部
（各コーナー）係

たくさんの投稿お待ちしています。
※3月号(No.10　1月30日発売号)への投稿は締め切りました。次号への投稿もよろしく!!

4月号(No.11　2/28発売号)への投稿締め切りは……
1月17日(水)消印有効

5月号(No.12　3/30発売号)への投稿締め切りは……
2月16日(金)消印有効

making of ARCADIA
EDITORIAL DEPARTMENT GAZETTE

テーマ：第一回アルカディア大賞を終えて

●1999年12月に産声をあげた本誌『アルカディア』。隔月の3冊を経て2000年の4月から月刊化。年末には“アルカディア大賞”の発表と、激動の世紀末を無事に締めくくるコトができました。今後も続いていくアーケードゲームの歴史に“アルカディア”と“アルカディア大賞”の存在が深く刻まれるコトを祈りつつ、2001年もよろしくお願いたします。と。（年末らしく堅い文体の眼鏡っくす林）

●メディアがゲームに順位をつけるということは、どれだけ日ごろからゲームを堅実に捉えているか……、その責任の上に成り立つものだと思っている。昔「ゲームなんだから好き嫌いが最大の評価基準でいいはず」という評者がいたが、そう言い切れるのはある意味幸せなことだ。（猿渡）

●様々な人たちの協力・助力の元、この1年を駆け抜けることができました。ありがとうございました！　そして、遂にARCADIA大賞の発表です。この結果をネタに、友人たちとアーケードゲームの話をして、ゲーセンへ遊びに行ってほしいものです。来年も素晴らしいゲームと出会えることを願って。（霜田）

●依然として厳しかった今年。一作一作を大切に思いたい気持ちがある。しかしその一方で、次々と登場する新作を、現状を打破する力の有無で無意識のうちに選別していたのだ、とも、入賞作のリストを見ながら反芻する。入賞作品には、それを期待させるオーラがあったように思う。（杉田）

●ゲーメスト時代を含め、初めて自分の担当したゲームが大賞を取りました。応援ありがとうございました。あと、今年個人的にやりこんだのは「キーマニ」でしょうか。これまで小川文明さんと難波弘之さんが曲提供されたので、次は桜庭統さんか氷川敏郎さんの参加を希望。（マッスル北裏）

●無事大賞が決まりましたが、皆さんはいかがなもんでしょうか？　ボキは今年も恙なくJKにイジめられた一年でした。でも『餓狼』は超面白かったし、『グレート魔法』は1面だけがんばったし、八郎潟で爆釣したし、素敵な年だったかもしれないし、そうでないかもしれません。（モラム伊丹）

●見事に入賞を果たした『スラッシュアウト』は、仕事でもプライベートでも大変お世話になった作品。心から拍手を送りたい。そして、常に“新しい遊び”を模索する株式会社アミューズメントヴィジョンに最大限の感謝と敬意を。（『アウトトリガー』もよかったな……マジン）

●個人的にはやっぱり『ギルティギア ゼクス』がNo.1タイトルですね。まあ、言うほどやり込めなかったんですが。人気が高かっただけにプレイヤーのレベルも高く、全然ついていけなかったのが心残りです。いつかもう一花咲かせてやる！　と思ってみたり、思わなかったり……。（河野）

●今回の発表はとうやら無事に終わったけど、次回大賞の候補となるかもしれない作品も、すでに次々と発表されているんだよね。これがまた、一年も経つと今頃のタイトルの記憶は薄れがち、ちゃんとメモリーしとかないと。なんにせよ、たくさんの楽しいタイトルの登場を願う。（ひで）

●極私的アルカデ大賞・メダル＆プライズ部門。メダルは話題性＆インカム（私のメダル投入数）の両面で『スターホース』。感情移入できるメダルは初登場でしょう。プライズは話題性で『金魚すくい』と『レコスタ』。インカムでは「ブブトンアタック」かな。←みんな知ってる？（K）

●今年の大賞ノミネート数は123タイトル。毎年思うことだけど、すべてのゲームをプレイするのは難しいですな。今年は最近手をつけなかったジャンルも面白く遊べたので、来年はもっと遊ぶタイトルも増えるハズ。来年の抱負は全タイトル制覇。（ゲーム探すのに「死ねそう」　&ョ）

●第一回アルカディア大賞はいかがだったでしょうか？　「納得」「意外」「予想通り」など、さまざまな声があることでしょう。今あらためて振り返ってみると、色々な思いが胸中に去来します。さてさて、21世紀のゲームは我々にどんな夢を見せてくれるのでしょうね。（たもつ）

●年末にさしかかると、様々な分野で賞が発表される。アルカディア大賞もそのひとつ。「このゲームの発売って、今年だったんだ」「このタイトル、やりこんだなぁ」など、記憶を整理できる点でも意義がある。2000年という1年を、その胸にしっかりと刻印してほしい。（まこ～る）

●ベストインカム賞にダービーオーナーズクラブ2000？　そんなに面白いのかよ!?　と疑いつつ、これを機に初プレイ……。見ろ！　俺の馬が！　……って、9着かよ！　そんな馬鹿な！　と胸中で地団駄を踏んでました。結果は散々でした……が、おもしれーじゃねーか！（おじゃ）

●キャラクター賞の結果を見てて何かに似てるなぁと思ったら、一位を除き人気コスプレキャラランキングに近いっすね。なかでもギルティはコスプレも大人気です。ソルやカイ、ミリアのコスプレはよく見かけるんですけど、冬コミで誰かポチョムキンやってくれないかなぁ……。（たな）

STAFF

■発行人　浜村弘一
■編集人　青柳昌行
■編集長　林久徳
■副編集長　猿渡雅史
■アートディレクター　大里浩二（THINKS NEO）
■デスク　霜田和人／杉田哲朗
■編集スタッフ　北裏裕章／伊丹恭／鈴木宏昌／河野淳一／入澤英明／貝田知明／安藤慶祐／荒川保／高橋誠／小沢正／田名網陽平
■編集協力（五十音順）　伊勢猫／MVP／がっちん／キャサ夫／閃屋／GrayZone／京城／COSPA／C・LAN／Jurio／SHO／Joe／庄司卓／するする／善之字元帥／田渕健康／ちゃっきー／DragonLEE／なかやま上等兵／新丸一／袴田直樹／はまー／VMT-RED／藤沢弾／福田柵太郎／ももやん／モリスケ／ヤマダ課長＆広報娘／若人
■デザイン　久保田シンヤ／野中郁子／齋藤明子（THINKS NEO）／荒井知之（THINKS NEO）／大竹伸子
■タイトルロゴ＆表紙デザイン　Smile Studio（福島トオル）
■制作協力　藤原城嗣
■フォトグラフ　Studio Atom
■表紙イラスト　冬目景
■イラスト（五十音順）　いづなよしつね／きらり屋／近藤敏信／G=ヒコロウ／田渕健康／はん／ムドウ／VOVO／龍輝雅龍
■業務部　関根隆之
■広告営業　阿部寿一／幸宏樹／黒沢秀樹／田山麻子
■雑誌営業　堂前秀隆／酒井朋喜／中村宣忠

月刊アルカディア 2月号 [No.009]
COIN OPERATED VIDEOGAME MAGAZINE ARCADIA No.009

第2巻 第2号 通巻第9号　平成13年2月1日発行（毎月1回1日発行）
雑誌11547-02

■発行所　株式会社エンターブレイン
〒154-8528　東京都世田谷区若林1-18-10
営業局　03-5433-7850（ダイヤルイン）　WebSite　http://www.arcadiamagazine.com/
広告部　03-5433-7214（ダイヤルイン）　e-mail　post@arcadiamagazine.com

■印刷所　凸版印刷株式会社

【アンケートはがきの書き方】

左のアンケートはがきの必要事項にお答えください。プレゼント商品は192ページに掲載されています。また、はがきの裏面のマークシートは、下記の質問事項への回答になっています。空きスペース等は感想やイラストなど、ご自由にお使いください。

マークシート部分は、質問の答えと同じ番号の ⬭ を **必ず黒の濃い鉛筆で** 塗りつぶしてください。鉛筆以外で書かれた場合や、⬭ からはみ出したり薄かったりすると、機械が読み取れないことがあります。また、ハガキが折れ曲がっていたり、汚れていたりしても読み取れなくなる原因になりますのでご注意ください。マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいて構いません。なお、切手は不要です。

●マークシート記入例

良い例

悪い例

【アルカディア 2月号［No.9］アンケートの質問事項】

Q1.面白かった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～83の番号の中から選んでください。
Q2.つまらなかった記事を教えてください（複数回答可）。※以下の1～83の番号の中から選んでください。

1：表紙　ギガウイング2
2：タイトー
3：セガ
4：サイトロン
5：第一回アルカディア大賞発表！
6：ブラッディロア3
7：燃えろ！ジャスティス学園
8：スパイカーズバトル
9：ブランニュー アップデイツ
10：ニュース トランスミッター
11：魂を籠める者 第二回 セガ・ロッソ 佐々木 建仁氏
12：ギガウイング2開発＆冬目 景先生インタビュー
13：ゲーセン人気ランキング2001
14：宇宙堂
15：キルタイムコミュニケーション
16：そんなんARIKA
17：ファントム
18：タイムマシン
19：ギガウイング2
20：クラッキンDJ
21：リッジレーサーV アーケードバトル
22：バトルギア2
23：セガ ストライクファイター
24：がんばれ運転士!!
25：プラネットハリアーズ
26：カプコン VS. エス・エヌ・ケイ ミレニアムファイト2000
27：ガンスパイク
28：スラッシュアウト
29：ドラゴンブレイズ
30：ギルティギア ゼクス
31：ギルティギア ゼクス アソシエイションX
32：ロングラン ゲームズ ブースター カプコン格闘ゲーム日米大会特集
33：全国ゲーセンイベント準備会
34：コインジャーナル
35：マックジャパン
36：彩京刑事
37：初心者Step Up☆列伝 第2弾 エキサイトファイター翔
38：ゲーマー用語の基礎知識
39：ミルキーウェイ
40：アーケーダー・ネオ
41：ハードウェア ミュージアム
42：無差別範疇十傑衆
43：オールドゲーム ミュージアム
44：ジャンク新聞
45：ジョイスティック トルーパーズ
46：レスキュー エミュレーター
47：トライ
48：ゲームセンター マップ
49：ハイスコア全国集計
50：新春年賀状2001
51：KOFッ子ソサエティ
52：金剛脱衣門
53：コスプレ・プレイスタイル
54：アルカディア フロンティアーズ
55：ゲーパロ館
56：ゲーマー御用達 WWWサイトの泳ぎ方
57：ゲームセンターよく見る伝
58：庄司といづなのげいむパラのいヤ
59：パンドラキャラット改
60：猛者通信ぼべソ
61：デジタル ディスク アーカイブ
62：ZUNTATA サウンドカレッジ
63：設定資料集 ギガウイング2
64：プレゼント
65：次号予告
66：EDITORIAL DEPT GAZETTE
67：カプコン格闘ゲーム日米大会レポート
68：ナスカー アーケード
69：コンフィデンシャルミッション
70：テトリス・ジ・アブソリュート
71：デスクリムゾンOX
72：F355チャレンジ2 インターナショナル コース エディション
73：シャカっとタンバリン！
74：続・おてなみ拝見
75：ナイトメア・イン・ザ・ダーク
76：ダービーオーナーズクラブ2000 Ver.2
77：ペンギンブラザーズ
78：日報アシュラバ
79：メダル「始めてみよう」物語
80：プライズワンダーランド
81：筐体百景
82：カプコン
83：サミー

Q3.学校・職業・その他

1　小学生
2　中学1年生
3　中学2年生
4　中学3年生
5　高校1年生
6　高校2年生
7　高校3年生
8　短大生
9　専門学校生
10　予備校生
11　大学生
12　大学院生
13　社会人
14　自由業
15　主婦
16　無職
17　その他

ご協力ありがとうございました。

ARCADIAは定期購読できます！

近所の本屋に欲しい本がないときってあるよね？　そんなときは定期購読が一番！　なにより、買いに行かなくても確実に入手できるのが嬉しいよね。
ARCADIAの1年間の定期購読料金は7,920円。
（1冊580円X年間12冊=6,960円）+（80円【送料】X年間12冊=960円）=7,920円
しかも、今なら先着で150名に創刊記念QUOカード（500円分）をプレゼント！　早速申し込むしかないぞ!!

●定期購読のお問い合わせはこちらまで
株式会社アスキーイーシー　電話：03-5351-8202（土日祝祭日を除く10:00～17:00）
お申し込みの詳細はWEBページにも掲載していますので、そちらもご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/teiki/
●バックナンバーも密かに扱っています。詳しくはアスキーイーシーのWEBページをご覧ください。
http://www.arcs.ne.jp/direct/

【お詫びと訂正】

アルカディア12月号で、以下の誤りがありました。

アルカディア大賞投票ハガキにおきまして、122「ラブリーポップ麻雀　雀々しましょ2」のノミネート番号が抜けておりました。関係者各位、並びに読者の皆様にご迷惑をおかけしましたことを深くお詫び申し上げます。

ゲーム名
集計部門
スコア(タイム)
達成日
年
月
日
ゲームセンター
名前
電話
住所
スコアネーム
最大20文字
以上のスコアを記録したことを証明します。

郵　便　は　が　き

50円切手を
貼ってください

154-8528

（受取人）

（株）エンターブレイン

東京都世田谷区若林1-18-10 みかみビル

編集部

ARCADIA No.009

全国集計ハイスコア係

個人申請用葉書

フリガナ		年　齢	性　別	血液型
氏　　名		歳	男・女	型
生年月日	19　　年　　月　　日	電話	（　　）	
住　　所	都道府県　　市郡区			
E-メールアドレス		職業		
電子メールによる情報などの送付を希望しますか？		はい	いいえ	

ハイスコアページへの、ご意見ご要望などありましたらお願いします。

ありがとうございました！

CAPCOM対戦格闘ゲーム

日米対抗戦開催!!

大会の流れ

アメリカ選抜4人と日本選抜5人による総当たり戦を行ない、勝率が高いほうが勝ちというのが大会の基本ルール。これで4種類のゲームを戦い3勝すれば総合優勝となる。アメリカ選抜は7人の中からの4人、日本選抜はゲームごとに厳選された5人、ということを考えると、やや日本側が有利か。しかも、日本にとってはホームでの戦い。ここで負けるわけにはいかない!

去る11月26日、決戦の火蓋は切って落とされた。アメリカのトップゲーマー7人が、はるか海を越えて来襲。日本の精鋭20名が、これを迎え撃つ。カプコン4大タイトルで雌雄を決する熱き闘いが繰り広げられたぞ!!

海を越え、全米最強軍団来襲!!

ジョン・チョイ John 'Choiboy' Choi

★米大会での成績 B4大会の『ZERO3』部門では、バイエイ氏を押さえて優勝。ほかにも上位入賞多数。

全米規模の大会で、いつもアレックス氏と優勝を争うトッププレイヤー。1年前の『ZERO3』大会で来日している。『ストⅢ3rd』を除く3種目に出場。

エディー・リー Eddie Lee

★米大会での成績 B4大会では『ストⅢ3rd』と『ZERO3』で4位入賞。安定した成績を残す。

大会の上位にいつも顔を出す実力者。アメリカ国内では、アレックス氏に対抗できる数少ないプレイヤーの1人だ。今回『スパⅡX』以外の3種目に出場。

アレックス・バイエイ Alex 'Calipower' Valle

★米大会での成績 先日の米B4大会でも2種目で優勝するなど、トッププレイヤーとしての地位をキープ。

日本でもおなじみの超有名プレイヤー。どのゲームをやらせても、トップクラスの腕を披露してくれる。今回の対抗戦では、4種目すべてに参加した。

USA Team Top7 Fighters

今回来日し、アメリカ選抜として戦ったのがこの7人。アレックス氏、ジョン氏の両エースをはじめ、7人が7人とも全米規模の大会で優秀な成績を挙げている猛者たちばかりだ。

セス・キリアン Seth 'Clothhand' Killian

★米大会での成績 目立った成績こそ残していないが、『スパⅡX』ではかなりの実力者。

『スパⅡX』の強豪。対抗戦では春麗を使用し、1種目のみに出場した。右手でレバー、左手でボタンを操作する、いわゆる“クロスプレイ”に注目。

リッキー・オーティス Ricky Ortiz

★米大会での成績 西アメリカ地区の『MARVEL vs. CAPCOM2』ランキングで、現在2位。

アメリカ選抜では最年少の17歳。『MARVEL vs. CAPCOM2』で、トップクラスの実力を持っている。今回での対抗戦でも大将として出場した。

マイク・ワトソン Mike Watson

★米大会での成績 『ストⅡX』優勝、『ストⅢ3rd』『ZERO3』5位というのがB4大会での成績。

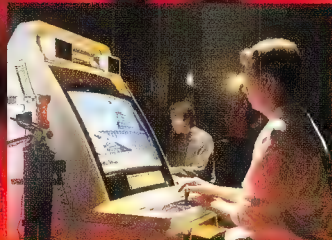
アメリカ『スパⅡX』界のナンバーワンプレイヤー。B4大会での優勝が、その実力を物語っている。アレックス氏とともに、4種目すべてに出場した。

シエン・チャン Hsien Chang

★米大会での成績 B4大会の『ストⅢ3rd』部門で準優勝している実力者。『ZERO3』でも9位。

誰もが認める『ストⅢ3rd』の強豪。アメリカ東海岸でのナンバーワンプレイヤーだ。対抗戦では豪鬼を使用。日本選抜『ストⅢ3rd』チームに挑む。

ゲー事典 **対抗戦開催のいきさつ：**今回の対抗戦は、もともとアメリカのケーブルTVがドキュメンタリー番組を制作するにあたって企画されたもの。これを受けた鮒田氏(当日は通訳もしてくれました)が日本側に呼びかけ、ニュートン店長・松田氏をはじめとする数多くの協力者が集まった。閉会のときには、GCN峯木氏が「またやりたいですね」と挨拶。次も期待できそう！

4種目85戦の壮絶バトル！

第1戦

WIN 日本 12 アメリカ 8

SUPER STREET FIGHTER Ⅱ X

2人のスーパーサガットに挑むスパⅡX戦士たち

発売から6年が経過した今も各地で大会が開かれるなど、根強いファンの多い『スパⅡX』。その戦略やテクニックは円熟期に入っており、日米の強さもほぼ互角。見応えのある接戦が展開された。

特に盛り上がったのはアメリカ選抜の両エース、アレックス氏、ジョン氏のSサガットとの対決。日本選抜クラハシ氏のガイルは、一回の「溜めミス」が勝敗を左右しかねないシビアな名勝負を展開、大いに会場を湧かせた。

結果的には、サガット戦でポイントを稼がれたものの、12勝8敗で日本選抜の勝利となった。

総当り表	兄ケン ケン	ユウベガ ベガ	クラハシ ガイル	シューティング岡 リュウ	弟春麗 春麗
Seth Killian 春麗	0-2	0-2	0-2	0-2	0-2
Alex Valle サガット(S)	1-2	2-1	2-1	2-0	2-1
John Choi サガット(S)	2-1	2-0	1-2	2-1	1-2
Mike Watson リュウ	1-2	1-2	0-2	0-2	2-0

第2戦

WIN 日本 19 アメリカ 1

STREET FIGHTER Ⅲ 3rd STRIKE

お家芸で圧倒!! 勝率9割5分を叩き出す

シビアな対戦を好むマニア層に支持され、現在でも盛り上がりに陰りの見られない『ストⅢ3rd』。日本選抜はヌキ(大貫)氏、ウメ(梅原)氏といった2D格闘のタレントを含む超強力なチームを編成し、必勝態勢で対決に臨んだ。

見所は、この鉄壁の布陣に対してどこまでアメリカ選抜が食い下がれるかだったのだが……。結果は19勝1敗と圧倒的大差。これに関しては、アメリカ選抜が弱かったのではなく、日本選抜が「強すぎた」と言うしかないだろう。唯一日本に土を付けたのは、やはりアレックス氏であった。

総当り表	ラオウ 春麗	リキ Q	ウメ ケン	メスター ユン	ヌキ 春麗
Mike Watson ヤン	1-2	0-2	0-2	0-2	0-2
Eddie Lee いぶき	0-2	1-2	0-2	0-2	0-2
Alex Valle ヤン	0-2	0-2	0-2	2-1	0-2
Nelson Chang 豪鬼	0-2	1-2	1-2	0-2	0-2

実際のところってどうなの？ アメリカ対戦事情

今回、アメリカ選抜のメンバーや、向こうの事情に詳しい人から少しだけ話を聞くことができた。基本的に何でもアリのルールでやってるとか、日本と共通する部分も多かったんだけど、やはり違う点もあるようだ。

まず、アメリカの大会は、日本のようにキャラ固定でエントリーして、1キャラで闘い抜く、というスタイルではないらしい。基本的に使用キャラは自由で、毎試合ごとに変えても良い、というルールが多いようだ。当然、相手キャラとの相性を考え、有利と思われるキャラを選択するのもアリ。より多くのキャラを使いこなせること、キャラ相性を把握する等、ゲーム全体を理解することに価値を見出しているように感じられる。

個人的には、このようなゲームの上手さ、強さに対する価値観の違いを最も感じたのがマヴカプ2だった。日本では「真剣勝負するゲーム」という意識が低い傾向にあるが、向こうのプレイヤーは「勝負はチーム編成から」という考えで取り組んでいたはず。マヴカプ2におけるアメリカ選抜の圧倒的勝利は、このような「対戦観」の違いも大きな要因の一つだろう。

全米2大大会とは？

アメリカでも日本と同様、格闘ゲームの大会が開催されている。B4大会、ECCは特に大きく、大勢の格闘ゲーマーが集まるようだ。B4大会は西海岸を中心に200人以上が集まる大会。ECCとはイーストコーストチャンピオンシップの略で、こちらは全米規模。アメリカで最も大きい大会で300人以上が集まるとか。今回来日したアメリカ選抜の面々は、こういった大きい大会で、常に上位に食い込んでいるツワモノというわけだ。君もアメリカの大会に参加してみる？

写真右：自分の出番を待つ間、仲間を応援するアメリカ勢。
写真下：アメリカ選抜にはB4大会のTシャツを着ている人も。

ゲー事典 インタビューにて：今回来日したアメリカ選抜のメンバーは大会の数日前から来日し、板橋のニュートンなどで日本のプレイヤーと手合わせをしていたとのこと。大会後に大貫氏から「大会前は実力を隠していたのでは？」という質問が出ていたが、答えは「ノー」であった……。

最後はアメリカ勢の大爆発で終了!!

第4戦

日本 2　WIN アメリカ 23

MARVEL vs. CAPCOM2

力の差歴然！アメリカ勢の独壇場

「アメリカ勢がかなりすごいらしい」。対戦前から、こんな評判が飛び交っていた『MARVEL vs. CAPCOM2』。確かに、アメリカ選抜の実力は日本選抜を一歩リードしていた。選手の希望により急遽5対5の特殊ルールで行なわれた対戦は、序盤から完全にアメリカペース。攻撃、防御の両面で卓越したテクニックを見せ、終始日本勢を圧倒。一方、日本勢も地球氏がアレックス氏から、イチゴ氏がリッキー氏からそれぞれ1勝を上げて場内を沸かせたが、反撃もここまで。大差をつけたアメリカ選抜が有終の美を飾った。

総当り表	HA-GE(ハゲ) ドゥーム センチネル アイスマン	液体金属 ドゥーム ブラックハート サイクロップス	地球 ドゥーム アナカリス ブラックハート	15(イチゴ) ケーブル ドゥーム ブラックハート	ホワイト スパイラル センチネル ブラックハート
Mike Watson ブラックハート Cコマンドー センチネル	3-1	3-0	3-1	3-1	3-1
Eddie Lee 豪鬼 ケーブル ドゥーム	3-0	3-0	3-0	3-0	3-2
John Choi スパイラル ケーブル サイクロップス	3-0	1-0 タイムアップ	3-1	3-2	3-1
Alex Valle Cコマンドー 豪鬼 ドゥーム	3-1	3-0	1-3	3-0	3-0
Ricky Ortiz ケーブル ストーム サイクロップス	3-1	3-1	3-0	2-3 タイムアップ	3-0

第3戦

WIN 日本 15　アメリカ 5

STREET FIGHTER ZERO3

オリコンの究極形を見せつけた日本勢

『ZERO3』といえば、2年前にウメ氏とアレックス氏による日米決戦が行なわれたゲーム。このときはウメ氏の勝利で終わったが、きわどい勝負だったことは確か。それだけに、実力関係の変化が誰しも気になるところだろう。

五分の闘いで幕を開けた『ZERO3』勝負だったが、徐々に日本勢が力を発揮。ダメージ効率はもちろん、チャンスの拡大にもつながるオリコンの進化が、一歩一歩相手を捉えていく。アメリカ勢では大将のジョン氏が立ち合いの巧さで粘りを見せたものの、差を縮めるまでには至らなかった。

総当り表	バQ [illegible]-ロレント	Joe V-かりん	マコト V-ザンギ	西川口・ダルシム Z-ダルシム	D44(だーよし) V-豪鬼
Eddie Lee V-ソドム	0-2	0-2	0-2	2-1	0-2
Mike Watson V-豪鬼	2-1	0-2	0-2	0-2	1-2
Alex Valle V-豪鬼	1-2	1-2	0-2	0-2	0-2
John Choi V-さくら	2-0	0-2	2-0	1-2	0-2

そして戦いは終幕……

3勝1敗の成績で勝利を収めた日本選抜。代表のヌキ氏にアレックス氏からトロフィーが授与された。

大会終了後、楽屋でメスター氏とアレックス氏がガッチリ握手。こんな大会がまた開かれるといいね。

こういう場所には、必ずといっていいほど自費でも駆けつけてくれるNeo_Gことカプコン石澤氏。挨拶する姿も、板についてます。

CAPCOM vs. SNK エキシビジョンマッチ

大会の締めくくりとして4種目すべて終わったあとに行なわれたのが、『CAPCOM vs. SNK』のエキシビジョンマッチ。ここでは全国大会の上位3名、ウメ氏、アール氏、ヌキ氏に会場からの有志を加えた18名と、応援に駆けつけた(自費というウワサも)人たちを含めたアメリカ勢9名が対戦した。選手たちも真剣勝負の緊張感から解放され、楽しそうにプレイしていたぞ。

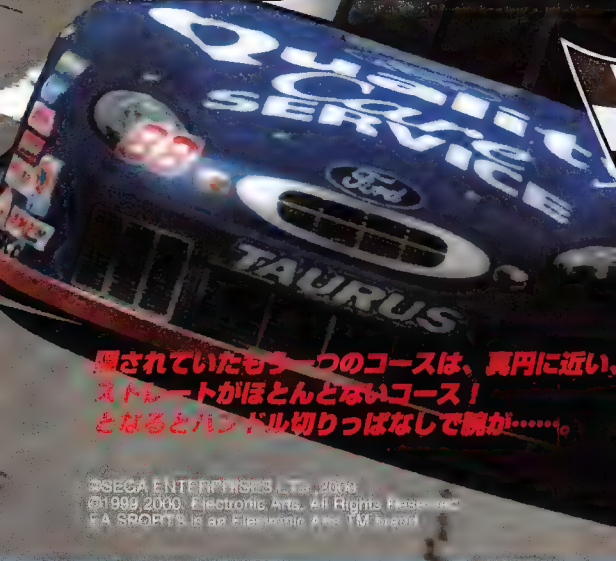
著名な外国のプレイヤーと戦えるとあって、どの試合も非常に熱かったぞ。

会場の観客からジャンケンで有志を募る。やっぱりみんな対戦したいんだってさ！

みなさんお疲れさまでした！

ゲー事典 **エキシビジョンマッチにて：** 全国大会優勝のウメ氏は、以前と同じガイル&リュウ。でも、アール氏とヌキ氏の2人は使用キャラが変わっていた。アール氏はメインのキムがそのままで、パートナーがEXテリーに。ヌキ氏はナコルルがそのままで、パートナーがガイルに。レシオ1キャラ2人を捨ててレシオ2キャラに変えたあたり、何かワケがあるのかな？

隠しコース「SEGA MOTOR SPEEDWAY」公開！

NASCAR ARCADE ナスカー アーケード

隠されていたもう一つのコースは、真円に近い、ストレートがほとんどないコース！ となるとハンドル切りっぱなしで腕が……。

Text：亜音速の気孔師 ずるず

隠しコース出現!!

ギアを操作することで、隠しコース「SEGA MOTOR SPEEDWAY」が登場だ！ 一見、単純なコースに見えるけど……!?

初級、中級、上級の3コース以外に存在する隠しコースを、今回公開するぞ！ このゲームオリジナルの架空コース、その名は「セガモータースピードウェイ」！

さて、この隠しコースの出し方だが、コースセレクト時に、ギアを4速→2速→1速→3速と入力したあとブレーキを踏むと、上級コースの右に出現するのだ！

1周0.8マイルと短いが、円形に近いコースなのでハンドルを切っている時間が長い。ってことは腕の負担が……。

隠しカー&ドライバー登場!!

やっぱりあった、隠しカー&ドライバー。たまには彼らを使ってみるのも面白いかもね。

隠しコースに加えて、隠しカー&ドライバーも存在する！ その数は3人(台)だ。

その隠しカー&ドライバーだが、セレクト時にギア、ブレーキの入力の組み合わせで出すことできる。あまり時間に余裕がないので、入力は素早く行なおう。

ここでは、出す前の状態と、コマンドを入力して出したあとの状態を連続写真で紹介しよう。君のお気に入りの車(ドライバー)はあるかな？

カーNo.3に合わせて、ブレーキを踏みながらギアを3速に入れると……、

今度はカーNo.8「Dale Earnhardt Jr.」に変わった！

またカーNo.44に合わせ、今度はブレーキを踏みつつギアを4速に2回入れる。

するとカーNo.45「Adam Petty」に変わるのだ！

まずカーNo.44のところに合わせて、ギアを1速に入れると……、

おお一っ！ カーNo.43「Richard Petty」に変わったぞ！

ゲー事典 今回攻略した「ナスカーアーケード」、そして新作の「コズミックスマッシュ」にも注目が集まるセガロッソ。P66には、セガロッソ社長 佐々木 建仁氏のインタビュー記事を掲載しているぞ。氏のドライブゲーム考、そして今後のセガロッソの展開に注目だ。

SEGA Motor Speedway

EXTRA COURSE
セガ モータースピードウェイ

このコースで順位を競うにあたっては、ラインの取り方がかなり重要になってくる。

通常のレース展開では、さらなる加速を得るためにドラフティング（＝スリップストリーム）を活用することになると思うが、この方法だけを使って必死に追い上げをかけても、1位でゴールをするのはなかなか難しい。

そこでチェックしたいのがイン側にある平らな部分だ。ここを通って走行距離を短くし、前の車との距離を詰めて順位を上げていくのだ。

インの走り方が順位に大きく影響してくるので、ライン取りは慎重に！

スタート後の半周部分から見ていこう（図1）。短い直線を終える部分で曲がり方がきつくなるので、その直前に強めに切り込んでインに突っ込み、そのまま平らな部分をキープ！

後半は少々きつくなるが、ふくらみながら抜けよう。

平らな部分では遠心力が強いので、より強く切り込んで曲がること！

残りの半周部分（図2）は、ふたたびインキープで走っていくが、後半になると平らな部分の幅が減っていき、曲がり方がきつくなる部分がある。

ここでは、速度の維持と、その先にある直線でイン側をキープするために、一度外側にラインをふくらませて、バンクから、きつくなる部分に切り込んでインを突くようにするといい。

SEGA Motor Speedway

目指せ1位GOAL!
セガ モータースピードウェイ

とにかく左にハンドルを切りっぱなしの状態が多く、腕に厳しいこのコースで、1位を目指して走ることにしよう。

スタートしたら即ハンドルを左に切り込んで、ラインをミドルからインへ移そう。

2列に並んで走るライバルカーたちのイン側を走り、次々に抜いていくぞ！

スタートしたらイン側へ。ライバルたちの内側を走る！

バンクがイン側まである部分では、ライバルの後方に入ってドラフティングを活用し、イン側が平らな部分では、壁際を走っていこう。

この走りを確実に続けて順位を上げ、1周目終了時には20位台前半にしておきたい。

2周目に入ってからも、この走りを継続していく。

走行中気をつけてほしいのは、ラインをふくらませる場合、ライバルに対して真横もしくは後方からは絶対にぶつからないという点。車半分前に出ている状態なら大丈夫。

後半にあるきついカーブの部分。少しふくらんだところから切り込もう！

順調にライバルを抜いていけば後半が楽になる。3周目を終わる頃には10位台前半まで順位を上げているはず。

3周目後半でのシーン。平らな部分からふくらみ、ライバルの前へ！

レース展開によりライバルと離れている状態も出てくるが、そんなときこそミスを最小限にとどめ、前のライバルとの距離を縮めていきたい。

6周目の前半にて。インをキープしつつ、4位のライバルを射程距離に捉えたぞ！

特に4周目以降は順位も一桁台になってくるので、徹底した近道走りに集中しよう！

9周目で2位！　1位を射程距離に入れ、最短距離を走りつつ追いつめる……。

7周目で順位を3位に上げ、2位を追いかける！　シビアにインを突く走りで、少しずつ距離を詰めていく。

カーブがきつい部分で敵車を追い抜く場合は、接触する危険に注意を払うこと。

10周目でついに1位を捉えた！　じっくり追い回して抜くチャンスを待とう！

8周目で2位へ、9周目で1位に追いつき、追い回して抜くチャンスを待ち、10周目で1位を抜き、ゴールだ！

BGMが選べる：カーセレクト画面でビューチェンジボタンを押すと、なんとBGMのセレクトができるのだ！　これを行なうと画面の左下に曲名が表示され、好きなBGMを選ぶことができるようになる。また、BGMが流れず、レース中はSEのみの「NO BGM」も選べるぞ！

残りはあと4周！

中級編 PART 2

5th LAP 5周目

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

中級コース1位を目指して、後半の攻略スタートだ！

4周を終えた時点で参加台数の半分を追い抜いてきた状態。12位以上が固まっている集団に追いついたら、ライバルの背後を取ってドラフティングに入る。

ようやく前の集団に追いついた！ ここから怒涛の追撃を始めるぞ！

第1ターンで、加速のよくなった状態でライバルのイン側に入り、抜く準備に入る。

接触に注意しつつインをキープして走り、直線の反対側に出たところで2～3台抜いて一桁台の順位までもう一息の状態。直線で加速したあと、第2ターンでついに一桁台の順位に！

5周目の第2ターン。インを走りつつ確実に近道を使い、前との差を詰めていく。

イン側の平らな部分では、車の挙動が激しくなって操作が不安定になる。ライバルに接触したりすると加速が鈍ってしまうので、強くハンドルを握って、ラインを安定させられるようにする！

5周目が終わる頃にはインから一気にライバルを抜き、次の周回へ。

6周目に入る頃には余裕で一桁台の順位を取れるようにしたい。さて、前の集団を射程に入れるぞ！

6th & 7th LAP 6～7周目

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

6周目に入ったが、前の集団と差があるので、またしばらくは追いつくためにインをキープしてふくらまないように心掛けて追撃をする。

直線の裏側に出たところでドラフティングに入る。ライバルの後ろについて加速してから前に出るぞ。

ここで8位にランクアップ。

6周目の直線裏側。しっかりドラフティングを活用して差を詰めていく！

直線的な部分ではライバルの背後に接近を試み、コーナーにきたらラインを内側に移して、ライバルを抜く準備にとりかかる。

順位が一桁台になると、ライバルの速さも尋常ではないので気をゆるめないように。

第2ターンに入る際のインへの突っ込みで、前のライバルとの距離を詰める！

6周目の直線裏側。しっかりドラフティングを活用して差を詰めていく！

切り込みは早めに行ない、グリップを失わないように、インをキープして少しずつ差を詰めていく。

6周目の第2ターン。インをキープして徐々に差を詰めていく。

第2ターンでは、団子状態になっているライバルたちを横目で見つつ、インをすり抜けて5位まで順位を上げる！

7周目に入った時点で5位だが、この周で一気に3位まで上げるぞ！

7周目に入ってもライバルたちは団子状態が続いているので、接触に注意をして4位、そして3位へと順位を上げる。

FINAL LAP ファイナルラップ

中級 RIR RICHMOND INTERNATIONAL RACEWAY

8周目に入ったとき、前を走っているはずの2位は、斜め前にいるために視界から消える。ラインをふくらませないように気をつけて直進し、2位を抜いていく。

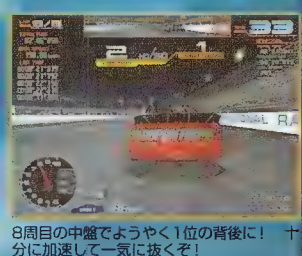
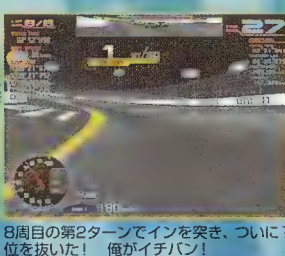
ついにファイナルラップ突入！ そして2位が目前に！ 抜いたも同然か!?

いよいよ自分の前を走るのは1位のライバルのみ！

だがさすがに速いので、慎重にラインに気を配りつつ車を走らせ、第1ターンのインを突いて差を縮めていく。その差はじわりじわりと縮まっていき、ついには射程圏内だ。

インの壁への接触や、ライバルの走行ラインよりふくらむミスをしないよう、細心の注意を払いつつ前へ出る。

ファイナルラップ中盤でようやく1位の背後を取り、ドラフティングに入る！ これで一気に差を縮めていくぞ！

ドラフティングが効き始めて第2ターンに入ったら、インへ切り込む！ さあ、最後の仕上げだ！

8周目の中盤でようやく1位の背後に！ 十分に加速して一気に抜くぞ！

8周目の第2ターンでインを突き、ついに1位を抜いた！ 俺がイチバン！

第2ターンでインをキープしたら、そのままの勢いでついに1位に！ もしここで抜き返されると巻き返しは不可能なので、最大限の注意を払う。そして栄光のゴールへ！

ゲー事典 **BGMのタイトルは？**：選択できる曲の順に、初級コース「in the lead」、中級コース「revin'up」、上級コース「into the wind」、隠しコース「all the way」、ボーナストラックの「dangerous ground」と「fuel me」で、最後にBGMが流れない「NO BGM」となっている。

©SEGA/Hitmaker Co., Ltd., 2000 Text：閃屋

博物館から一路、極寒の地へ。リーナを救出して敵本拠地を聞き出し、孤島へ潜入しよう。

1面ボスは偽装博物館の館長だ。……でもリモコン操作に頼る生活に……てこんな体型になってしまったようだ……

2階の廊下から、ボスがときどき立ち止まって銃撃してくるので、ロックオン・サイトが完成するまでに撃とう。警備員たちが現れて加勢するが、これもあわせて処理しよう。ボスにある程度ダメージを与えると、1階の展示フロアに転げ落ちてくる。

柵が邪魔をして弾をはじくことがあるので、多少は意識してすき間を狙うといい。

ここから新たに、ボスのリモコン操作による、壁や展示物からの攻撃が加わる。このとき、サイトが表示されない状態であっても、ボスに撃ち込めば攻撃を未然に防ぐことが可能だ。その他、ボスの姿が物影から見えたらチャンス到来だと思ってガンガン撃ち込もう。リモコン操作中なら、途中でその操作を制止することもできるぞ。

砲台はミサイル発射前に破壊することも可能だが、タイミングが難しい。ミサイルは1カ所の砲台から2発発射されるので、よく狙って相殺しよう。最後に堂々と姿を現すボスを撃てば、1面クリアだ。

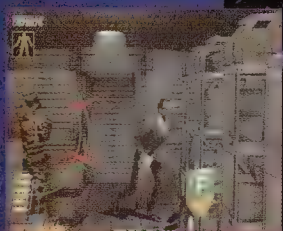
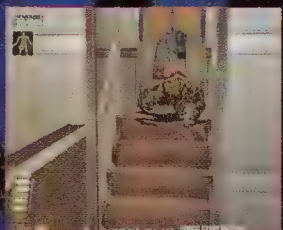
……から連続攻撃。サイトが表示された順番を追って……にすべて破壊するのがベスト。

これらの攻撃が来たときはあわてず相殺しよう。船の展示物は、船底に2発撃てばOK。

ライフアイテムを重視しよう

前回に引き続いて、今回は1面のボスから3面道中までを攻略していく。道中でのアイテム回収が非常に重要だということは、前回にも説明した通りだ。とりわけ大事なのは、随所に散らばって落ちている「CMF」の3種類のプレートを集め、ライフを回復しながら進むこと。これらは3つが集まって、初めて1つのライフとしてストックされる。

言い換えれば、プレートをどこかで1つ取り逃しただけでも、全面を通して得られるライフ数が減ってしまうということだ。気合いを入れて回収しよう。ライフは最高8つまで持ち歩くことが可能だが、それでも終盤戦では苦戦を強いられるぞ。

そのほか、ライフに関係したアイテムでは「ボディ・アーマー」も重要。敵弾を1回防いでくれるということはライフが1つ増えるのとほぼ同意なので、見逃さないように。

1面で全部回収できていれば、2面の最初で緑のプレートを拾った時点でライフが1つ増える。

「ボディ・アーマー」は獲得した面のみ有効。面クリアすると消えるが、あると心強い。

MISSION 2

-TRAIN IN THE SNOW-

先の任務で衛星ジャックの首謀者が判明した。やつらは開発スタッフのリーナ・ミハイロヴァを捕捉し制御システムの不法改造を強要している。今回の任務は鉄道で移送される彼女の身柄の確保だ。成功を祈る。

エリアA 荷物室／座席車

リーナ救出から始まって、列車内での戦いが続く。狭い車輌内は座席などの障害物だらけのうえ、ここでの銃撃戦は一般市民を巻き込む危険性が高いため、十分な注意が必要だ。リーナを連れて最後尾を目指し、車輌を切り離すことが最終目的の本ミッションだが、道中ではリーナを含む一般市民が、ある意味で相当手強いライバルとなりうる。

序盤はアサルトライフルを入手して軽快に進んでいこう。一般市民に流れ弾が当たらないように、多少の注意を払っていれば問題ない。

隣の寝台車に移って階段を下りると、通路の左側から突如女性が現れる。ここが最初の難所だ。正面奥から狙いを付けてくる敵は、マトが小さいので急いでしっかり狙うこと。また、振り返ってリーナが足下にうずくまっている横に「レーザー・サイト」が落ちる。リーナと重なって危なそうに見えるが、意外と余裕があるのでサッと拾おう。

階段を上ったあとの通路で、左からまたもや女性が現れる。先ほどとシチュエーションがそっくりだが、女性の背後には盾を持った敵が2人いて、あわてて撃ってしまいがち。しかしここは、女性が部屋に戻るのを待ったほうが安全だ。振り返ったときにリーナの背後にいる敵は、よく見てロックオン・サイトの付いた順に撃とう。そしてアサルトライフルを拾い、先へ進む。

リーナの向こうに落ちる「レーザー・サイト」は、撃つのが恐ければあきらめるのも手だ。

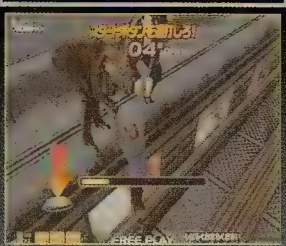
2回目の女性は待ったほうが安全だ。またこの後、足下に青プレートが出現する。

ゲー事典 **スコア稼ぎの3つのポイント**：まず1つ目は出現した敵をすばやく倒すことだ。敵を倒したときに入る得点は、ロックオン・サイトが完成していくにつれて減少する。2つ目はスペシャルヒット（justice、combo）を狙って敵の武器をはじき飛ばしたり、1人に複数の弾（最高3発）を撃ち込むこと。そして最後は、イベントのミニゲームを成功させることだ。

エリアB [illegible]根の攻防

列車の屋根へ上がると、スノーモービルに乗った敵が銃撃してくる。出現する敵は多数だが、ロックオン・サイトが表示される敵は一部なので、さほど難しくない。列車の最後尾から狙撃してくる敵を倒せば「アサルトライフル」が入手できる。

ロックオン・サイトがついたら確実に撃とう。アサルトライフルがあればさらに楽だ。

スタートボタンを連打し リーナを助けろ！

食堂車の屋根で突如、足を滑らすリーナ。ミニゲームに成功しなければ、彼女の身柄がふたたび敵の手に[illegible]。ゲージが満タンになるまでスタートボタンを連打し続けろ！ このゲージは連続で素早く押せばグングン伸びるが、遅いと縮んで元に戻ってしまう。素早いピアノ打ち（指2本でパタパタ）がもってこいだ。

エリアC 食堂車を抜けて

一般市民と絡む、危険なシーンがてんこ盛りだ。避けながら敵を撃つにしても、これまでよりシビアな場面で判断を迫られることが多い。あらかじめ覚えておいたほうがいい場面もいくつかある。

まず食堂車を抜けて、隣の車輌へ移る。少し先の階段の上に「ボディ・アーマー」が出るので急いで回収しよう。

「ボディ・アーマー」はここで入手できる。しばらく戦闘が続いたあと、同じ場所で2個目が出現。

続いて、背後から女性が駆けてくると同時に、カウンターから手榴弾が飛んでくる。ここは慌てて敵を撃つと女性に当たりやすいので、手榴弾を1つ相殺して待ったほうが安全。女性が去ったら、カウンターの敵を倒せばいい。

その後、振り返っての戦闘で元の階段の上に緑のプレートが出るので、左の写真を参考に回収しよう。

「F」は、出たらすぐ回収するか、ナイフ男まで速攻で倒しきってから回収するかの二択。

次の車輌では、きわどいシーンが1つある。左の写真なのだが、四つん這いの男性が左に横切っている背後に、敵2人が同時に出現する。ここは、倒す順序を間違えると危険な状態を招くことになる。安全にいくには、まず奥の敵を倒し、次に手前の敵を倒せばスムーズにいけるぞ。

奥の敵を倒して、男性が左に動くのを少し待って下の敵を撃とう。逆だとツラい。

エリアD コンテナの屋根

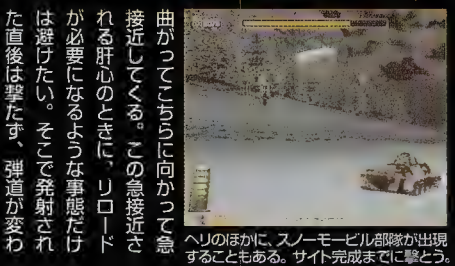
青プレートを回収。手榴弾がきちんと相殺できればフロッピーも安全に回収できる。

ここが最後の難所だが、短いので敵の出現位置を覚えて安全に抜けよう。まず屋根に出てすぐに右奥に2つ付くサイトを撃ち、左手前に立つ敵を撃つ。その後、奥に2人現れるが、右の敵は手榴弾で攻撃してくるので、手榴弾を放たれたときは着弾前に相殺しつつ奥の2人を倒そう。

ここまでくれば一区切り。あとは振り返って一戦交えれば、列車の旅も終わりは近い。

赤い止め金を撃って 連結器を切り離せ！

2つ目のミニゲームは、一定時間内に止め金を撃って破壊する、というもの。リロードを繰り返し、正確に狙いを定めつつ素早い連射を続ける必要があるので、銃さばきがものを言うぞ。止め金は撃てば撃つほど斜めに傾き、ヒット面積が増えていく。失敗すると無様にも自分で止め金を外し、敵に遭遇することとなる。

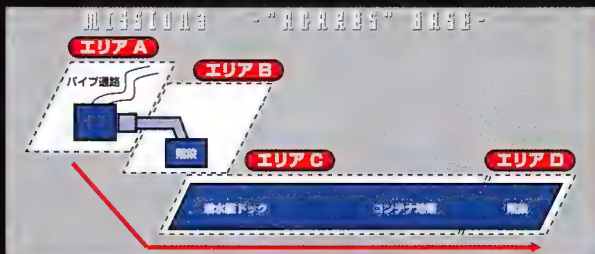
MISSION 2 BOSS ボス

2面ボスは組織の軍を統率するゼネラル。自身も戦車に乗って貨物車を追跡しながら、ヘリやスノー・モービルにも指示を下す。

最初はロックオン・サイトが表示されるまで、撃たないほうが無難だ。ヘタに砲塔部分を撃つと、蜂の巣をつついたようにミサイルが発射される。対ボス戦が始まったら、邪魔になる箱やドラム缶を一掃して、視界を広くしておこう。そうしているうちに戦車にロックオン・サイトが付くので、その中央を狙ってひたすら連射する。うまくいけばミサイルを1発も撃たれることなく、砲塔がぽろりと取れてなくなるぞ。

ミサイルを撃たれた場合の対処法も紹介しよう。ミサイルの特徴について[illegible]発射されるといった[illegible]目指し[illegible]んだあと[illegible]曲がってこちらに向かって急接近してくる。この急接近される肝心のときに、リロードが必要になるような事態だけは避けたい。そこで発射された直後は撃たず、弾道が変わるのを待ってから6発すべてを注ぎ込んで勝負をかけることをオススメする。やってみれば分かると思うが、遠方を飛んでいるときよりも、こちらを向いているときのほうが、マトが大きくて、だんぜん弾が当たりやすいのだ。

ヘリについては左右の機銃の発射口を狙って、[illegible]トが完成するまでに撃とう。左右の機銃を破壊すれば、ヘリは戦車の上に墜落する。[illegible]までくれば、こっち[illegible]

ヘリのほかに、スノーモービル部隊が出現することもある。サイト完成までに撃とう。

ゲー事典 各面に独自の点フィーチャーもある。1面博物館での稼ぎポイントを、ちょっと紹介。館内に展示されたガイコツは、頭部を撃って吹っ飛ばそう。するとなぜか次のシーンで床に転がっていて、これを破壊すれば思わぬ高得点になるぞ。また、手榴弾が出てくる場面では、基本的に周囲にいる敵や物を巻き込むように破壊すれば、高得点に化けるぞ。

MISSION 3

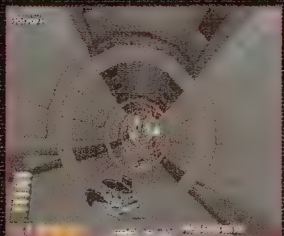
- "agares" BASE -

リーナの協力により、アガレスの本拠地が判明したが、やつらはすでに軍事衛星の制御システムを潜水艦に移し、現地を発とうとしている。今回の任務は現地に侵入しシステムを奪回することだ。成功を祈る。

エリアA パイプ通路を抜けて

アガレスへの侵入には、パイプ通路を使用する。不正な侵入を試みる者は、この通路にいくつも設置されたマシンガンに行く手を阻まれる。

パイプ通路の終着点は、要塞内の様々なパイプ通路が、一斉に集まる部屋だ。侵入者を排除すべく、要塞内の敵たちがほかのパイプ通路からどんどん出現してくるので、見つけたら即座に撃とう。

正面の通路から、急に敵が出現して攻撃してくる。即座に対処しないと厳しいシーンだ。

ロックオン・サイトがついてから完成するまでの時間が非常に早いものもあるので要注意。

エリアB 潜水艦ドックへ

パイプの部屋をあとにして、潜水艦ドックへと続く制御室の通路へ移る。ここからは敵と一般研究員が入り乱れての戦闘となるので、冷静な判断を心がけて進んでいこう。

しばらくは通路の左右と2階から敵がどんどん出現するので、敵を倒しながら進もう。正面の扉から最初の一般研究員が出現し、その後自動ドアが開くのが見えて2人目が出現する。急に開く自動ドアから出現する相手が敵か研究員かは、即座の判断を迫られるところだが、これは服装で判断するといい。相手が白衣を着ていたら、絶対撃たないようにしよう。

階段の踊り場に出た場所での戦闘中、右上の踊り場に赤いプレートが出る。敵を全員倒すとシーンが切り替わってしまうので、早めに回収しよう。階段での戦闘中にも一般研究員が出現するので、気を抜かないように。

慌てると危険!! 3人目の研究員は逃げるのを少し待って、背後の敵だけを正確に射抜こう。

4人目を倒す前に赤いプレートを回収しよう。視点が階段下へ移ると回収できなくなる。

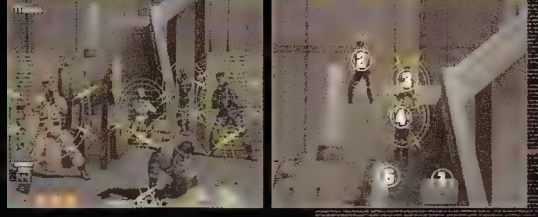
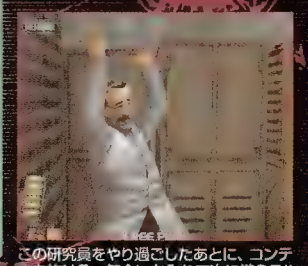
エリアC 潜水艦ドック内

潜水艦ドック内では上方や左右の思わぬ方向から敵の攻撃が飛んでくるので、これまでよりも視野を広く持つように心がけて進もう。まず最初の敵集団が、コンテナの背後から左右に出現する。左のほうで青いプレートが落ちるので、戦闘中に消えないうちに拾っておこう。この後上方からぽつぽつと敵が出現する。画面の上のほうは敵がいてもなかなか気付きにくいので、認識したときには既にロックオンサイトが完成間近、ということになりがちだ。最初の敵集団との戦闘が終わると画面がスクロールし始めるので、意識的に上方に目を配ろう。

この後、コンテナに囲まれた入り組んだ地形に入っていく。ここは紛れ込んだ一般研究員に流れ弾が当たらないように、注意を払って進もう。

上方から1番始めに攻撃してくるのは左端の敵だ。距離が遠いのでしっかり狙おう。

コンテナに入る手前の敵集団は、左端から順番に急いで撃てば間に合う。

コンテナ地帯を抜けたあとのデンジャーゾーン

コンテナ地帯を抜けると、正面の階段に敵が待ち構えていて、その後も難所が続く。写真の番号はロックオン・サイトが完成する順番なので、順番通りに撃てば危険が少なくてすむ。また「アサルトライフル」は必ず回収すること。これがあれば、このあとの戦闘がとても楽だ。

この研究員をやり過ごしたあとに、コンテナを抜ける。気合いを入れて次に備えろ!!

エリアD 最後の階段

いよいよボスへと続く最後の階段での戦いだ。ここは敵との距離が遠いので、気構えを新たにもて正確な狙いを心がけよう。慣れてきたら、ロックオン・サイトが付かない敵も捕捉して撃っていこう。

ボスを目前に控えて、ありがたいことにボディ・アーマーが手に入る。これは比較的画面の手前に出るので、労せずして回収できる。しかし最後の緑プレートは、遠いところに落ちるので気合いを入れないと取り逃すことになりかねない。最後にこの階段を上り詰めれば、ついにボスである、国際テロ組織アガレス代表との対面だ。

日本以外からの参加者も名前を連ねる、ワールドスコア・ランキングにはもう登録したかな? 参加するには、銃のトリガーを引きながらコインを投入してゲームスタート。すると終了時にパスワードが表示されるので、これをメモって『CONFIDENTIAL MISSION』オフィシャルページ http://www.hitmaker.co.jp/game/cmf/home.html へ急げ!!

NEWバージョン、『PLUS』登場！

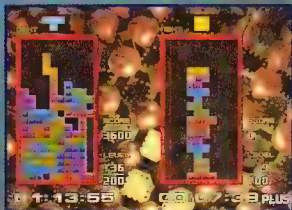
これが『PLUS』の新モード

ゴールの底からブロックがせり上がってくるので、どんどん消していこう。

TGM+モード

一定ブロック数出現ごとに、フィールドの底からすき間のあるブロックの列がせり上がってくるモード。効率よく掘り返していこう。すき間のパターンは毎プレイ同じようだ。落下速度などは前作にあたる「グランドマスター」と同じ模様。

T.A. DEATHモード

開幕から落下速度が20Gで、接着までの時間や落下の間隔も短い、超高難度のモード。レベル300でマスターモードのレベル900並みの速さになるという恐ろしさだ。レベル400以降どうなるかは、現時点ではまだ不明だ。

上級者限定の地獄モード。フィールド周囲が赤いのはダテじゃないぞ。

TETRIS THE ABSOLUTE THE GRAND MASTER 2

Text：京城

今回は最高速での回転テクニックを図解で紹介。積み方を覚えてレベル500以降を生き残ろう。『PLUS』の情報もあるぞ。

※『PLUS』の記事内容は開発中のものです。製品版では仕様が変更される可能性のあることを御了承ください。

20Gを乗り越えろ！

思うようにブロックを動かせなくなる最高速20Gでは、ブロックが着地してからの操作が決め手になってくるぞ。

ブロックを滑らそう

ブロックの落下速度が最高速に達すると、落下中の左右移動ができなくなってしまう。そこで必要になるのが、ブロックを地形に引っかからない形に回転（ブロックによっては回転不要）させたあと、滑るように移動させるテクニックだ。

基本的には、水色・青・オレンジは初期の形から2回転、赤・紫・緑は初期の形のまま横移動させるのがベストだ。

ブロックを回転させずに、レバーを横に入れてスライドさせる。

右端に着いたらレバーを入れたまま回転ボタンを押せばオッケーだ。

ブロックを左に移動させたい場合、レバーを入れていても引っかかってしまう。

先行入力の右回転でブロックを立てておいてから、レバーを左に入れる。

そのままレバーを左に入れていればフィールドの端までスライドするので……、

左回転で完了。回転ボタンを押すのが早いと、壁回転するので注意しよう。

赤ブロックは横たわった状態で、横にスライドさせて地形を渡す。

下に2マス以上の縦穴があれば、ボタンを押すと赤ブロックは立つ。

左図は、ブロックを2回転させつつスライドさせる典型的な例。このように、地形の穴に落ちない形に回転させてからブロックを移動し、離れた地形にブロックが渡ったらさらに回転させて地形に合った形で置く、というのが基本の流れだ。

先行入力で回転させておき、ブロックが着地したらもう一回、同方向に回転。

そのままの状態でレバーを左に入れっぱなしにし、穴をまたいで向こう岸に。

フィールドの端に着いたら最後にもう一度回転させる。勢いをつけるのがポイント。

また、左図では先行入力でブロックを左回転させ、着地とともにもう一度左回転させて右の地形に渡し、右端についたらさらに左回転させてブロックを入れる。実際にはレバーを右に入れっぱなしで、先行回転のあとにボタンをポンポンと押す操作になる。

このままでは右に動かしたくても、地形に引っかかってしまうので……。

先行入力でブロックを立て、着地したらもう一回転させて右に移動。

ブロックが端に着いたら、もう一回転させて終了。これができれば一人前だ。

壁回転とは？

ブロックを壁際で回転させたとき、回転後の場所に地形が存在していると、ブロック[illegible]1マスず[illegible]

この現象を「壁回転」と言い、回転入れのバリエーションが増えたり、操作を簡略化してくれるので、非常に役立つぞ。ただし、補正が行なわれるのは横方向のズレだけであり、縦方向のズレに関しては無効なので注意しておこう。

壁回転の一例。壁際でブロックを地形にめりこむように回転させると、ブロックの位置が自動的に補正される。特に回転入れを行なうときに重要。

『PLUS』ではダブルスモードがスタート時から選択可能となり、かつ1クレジットで遊べるようになっていてお得。ダブルス人口がかなり増えそうだね。ちなみに、ダブルスをプレイするときには、フィールドの真ん中に横2マス分の縦穴を作っていくのがおすすめ。2人交互にブロックを入れてラインを消していくのが重要だぞ。

クリムゾンを手にした者たちへ

DEATH CRIMSON OX™

4面を越えることができれば、5面を越える実力も備わっている。目指すは最終決戦だ。

Text：閃屋

後半面攻略その前に

始めのうちは3ボスにライフを削られつつ辛くも4面までたどり着くが、ザコの猛撃に遭って終了、ということが多いだろう。まずは展開の早さに慣れることが最初の課題。そして、リロードしつつ素早く思い通りの狙いをつけられるように練習しよう。ボスについては4、5面ともにコツさえわかれば倒せるので、攻略を参考に頑張ってほしい。

ステージ4 リュイス飛行場

4面はレジスタンスの仲間の一人、パットと合流するシーンから始まる。ステージ道中を大きく2つに分けて、前半部分から見ていこう。

前半は「飛行機格納庫」での近距離戦。デモが終わると、すぐにザコ集団の攻撃が来るので油断は禁物だ。

ザコ集団は3、4体がほぼ同時に出現後、すぐ攻撃を開始する。こいつらに対して1体だけに集中攻撃をすると、他のザコに攻撃のチャンスを与えてしまい危険。もっとも、そこにマシンガン並の連射力がある者の話は別だが。

この場面でダメージを受けないためには、攻撃を1体に集中しないことと、ダメージを与えようとせず、ザコが攻撃を始める前に止めるということを意識しよう。1体ずつ倒そうと考えるとザコの攻撃を止められないので、落ち着いて攻撃前を撃っていこう。

ここで、格納庫の左奥に咲いているデスコスモスが取れれば、マシンガンでザコともを撒散らすということも可能だ。入手してすぐ溜めに入れば、次のザコ敵出現までには十分間に合う。

そして、ステージの後半は「サファール砂漠」に場所が移る。後半も複数のザコが素早い白兵攻撃をしかけてくる。序盤と違い、飛び道具のナイフがすごい速度で飛んでくるので危険だ。特に3人並んだ黒衣のザコは、全員でナイフを投げつけてくるので、左右に銃を振って相殺しよう。

中央のザコの背後にはデスマロンがあるので、体力が少なければ、こいつを先に倒そう。素早さが勝負のカギを握っていることを忘れずに。

格納庫前で敵を倒し終わってすぐトリガーを引いて溜めれば、次の敵集団に間に合う

中央のザコの背後にあるデスマロンは、まさに砂漠の水だ。必ず取って体力回復しよう。

ステージボス バーミヤ

バーミヤの基本攻撃は、噛みつきと、消化液飛ばしだ。これらを受けないためには「攻撃される前に撃つ」しかない。ボスの弱点は特になく、どこを狙ってもOK。比較的当てやすい頭部から腹の辺りを狙ってヒットさせよう。ボスに対してはさほど気合いを入れて連射しなくても、一定の間隔で弾を当て続けていれば大丈夫。

2体出現した時も、思いっきり連射するよりも、タイミングをつかむほうが重要だ。

デスコスモスも有効なので、溜めのタイミングがつかめない人は囲み内の方法を参考にしてほしい。

最後に体力ゲージを背負った本物のボスが出現するので、これも慌てずにタイミング良く撃ってダメージを与えよう。

リロードをうまく行なって、攻撃のスキを与えずに撃ち込み続けよう。

攻撃を封じればよし

1体のバーミヤを相手にする場合は、出現後すぐに胴体に向かって一定間隔で撃ち続ければ問題ない。左右並んだ2体のバーミヤに対しては、右に2回撃ち、左に2回撃ち、右に2回……という具合にテンポ良い間隔を保って撃ち続け、弾が尽きる前に即座にリロードしよう。ひたすらこれを繰り返せば、楽に倒せる。

ステージ5 トゥーン砂漠

ストーリーが重要な局面を迎える5面。道中のザコの攻撃は4面ほど激しくないので、ちょっと肩の力を抜いてデモを楽しむ余裕をもっていいだろう。

ボスまでの道のりは、全ステージ中で最も短い。ザコも1体ずつ単体で出現するので、前の面での慌ただしさがウソのようだ。出現したものから確実に倒していけば、さして問題はないだろう。

研究室に入って衝撃のデモが流れた後、ザコとの戦闘を終えるとボス戦に突入する。

楽に進める5面道中だが、研究室の手前のガイコツは動きが速いので注意。

この部屋のザコを倒せば、間もなくボス戦。ザコは単体で出現するので問題ないだろう。

ステージボス デス・トレーサリィ

道中とは違い、ボス戦では長期戦になるので注意。

根気だけでなく冷静な判断力と、正確な銃さばきが必要だと言える。最初の段階では、ボス本体の周りに浮遊している小さいトレーサリィを破壊しよう。4つのうちどれか1つが光るので、光ったものを即座に撃とう。

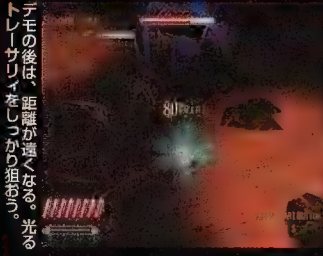
4つすべてを破壊したら、デモがはさまれて上空へと運ばれる。次なる段階では、4つのトレーサリィが復活しているので、さっきと同じ要領で光ったら撃とう。ただしさっきと違って、本体からミサイルの援護射撃がある。

遠いので気付きにくいが、次のトレーサリィがなかなか光らない、という時は要注意。ミサイルは2発か4発で撃ってくるが、いずれも着弾までには時間があるので、早めに相殺すれば大丈夫だ。

デモの後は、距離が遠くなる。光るトレーサリィをしっかり狙おう。

小さいトレーサリィがすべて消えた、最終段階。連射すれば難なく倒せる。

デス事典

全国のクリムゾナーのみんなに、今回は狂喜のお知らせ!! ちょっとやそっとじゃ手に入らない、幻のアイテムをプレゼントしちゃうぞ。お品は、AC版「デスクリムゾンOX」と、SS版「デスクリムゾン」のチラシにECOLE社の代表取締役の真鍋氏がサインを入れてパウチしたものを、何とセットで3名に。希望者は本誌192ページへ急げ !!

FIORANO

憧れの名車に乗ってみよう！

F355 challenge™ 2

International Course Edition

イタリアの名車、跳ね馬フェラーリF355のコックピットに乗り込み、臨場感溢れるドライブが体験できるこのゲーム。パドルシフトミッションだけでなく、シミュレーターでは6速ギアにクラッチ使用という本格志向。ぜひ触れて凄さを感じてくれ！

Text：夢はF50　キャサ夫

迫力のワイド画面!!

真紅の暴れ馬再降臨！

NAOMI基板の特性を駆使し、完成した『F355チャレンジ2』。実在する9サーキットを忠実に再現した美しいグラフィックを3つのモニターに映し出し、本物さながらに作られたコックピットに乗り込んでドライブが楽しめる。実際の運転で感じる横G縦Gを除けば、そのほとんどが本物とダブってしまうほどの完成度の高さだ。今回はモードとコースを紹介しよう。

レベルに合わせたマシンセレクトを

コイン投入後まず選択するのはプレイヤーの腕に合わせたレベル。これは完全初心者向けのオートマティック、パドルシフトでミッション操作をするセミオートマ、そして完全マニュアルミッションの3つ。オートマティックはコーナリング時に姿勢制御を行なう**スタビリティ・コントロール**、ホイルスピンの駆動系制御を行なう**トラクション・コントロール**、減速時にタイヤがロックするのを防ぐ**アンチロック・ブレーキ・システム**が搭載されている。この3つは実車でも装備されている機能だが、シミュレーターならではのインテリジェント・ブレーキシステム(IBS)も搭載。カーブの手前で自動的に減速を行ないベストな状態でコーナーへ進入できるようになっているのだ。これで初心者も安心して遊ぶことができるぞ。なおセミオートマはIBSを除く機能が搭載され、マニュアルは本物とまったく同じ状況で運転することとなる。

まず選択するのはこの3種類。自分のレベルに合ったものを選ぼう。

サーキットを走る3種のモード

マシンの設定を選択すると次はサーキットをどういう形で走りたいのかを選択するぞ。その種類はコース上に赤い線で理想的な走行ラインが引かれた**トレーニングモード**。コースを独占してタイムアタックを挑む**フリーランモード**。最後にライバルカー7台を交えて全8台でレースを行なう**レースモード**がある。フリーランとレースモードはある程度コースの作りを把握し、マシンも自由に操作できるようになってから挑戦することをオススメする。まったくの初心者ならはまずはトレーニングモードでプレイしてみよう。赤い線で引かれたラインは走行ラインはむろんブレーキングポイントまでもがひと目でわかるようにできている。また、コーナーの角度や減速量といった走行するにあたって必要な情報を音声や標識でアシストしてくれるぞ。トレーニングモードをプレイしておけば憧れの鈴鹿やラグナ・セカも自在に走れる!!

上級者もトレーニングをプレイすれば新たな発見があるかも。

音声と標識で、しっかりとアシストしてくれるぞ!!

どれくらいのカーブなのか、また減速量は？

音声アシストもあり！

やっぱりどうせ乗るなら本物とまったく同じマニュアルがいいよね。

しかし!?　完全初級者お断り！無視してプレイしても……注意。

上級コースは完全シミュレーター!!

Q：ヒール＆トゥって何？　A：ブレーキを踏んで減速しながらシフトダウンを行なうテクニックのこと。左足でクラッチを踏み、右足のつま先でブレーキ、踵部分でアクセルを踏む。つまり、両足で3つのペダルを踏み込むことになる。このテクニックを用いることで、ブレーキによる減速とエンジンブレーキによる減速のふたつを実行することが可能になるのだ。

世界のサーキットをご堪能あれ

前作の『F355チャレンジ』にある『もてぎ』『菅生』『鈴鹿』『モンツァ』『ロングビーチサーキット』の5つでも健在。さらに今作は、世界に点在する各サーキット・コースとフェラーリのテスト走行専用コース、イタリーの『フィオラノ』も加わり、計5コースが追加されたのだ。F-1やWGP500世界選手権、インディなどメジャーなレースが数多く行なわれているサーキットを舞台に、F355ですることが可能になったのだ。更に、なんと言っても注目したいフェラーリのテスト走行コース『フィオラノ』は魅力的。しかし、残念ながらこのコースにおいてはレースすることは不可能で、単独タイムアタックのフリーラン専用コースとなっている。普段は走ることができないテストコースを走れるのだ、これだけでも十分満足できることだろう。さて今回は、コース攻略の前に、新コースの特徴を紹介していこう。

フィオラノはコースセレクト画面でスタートボタンを押すと出現。

NURBURGRING

スタート直後にある鋭角なヘアピン、そしてそのままS字コーナーへと繋がるのが特徴となるこのコース。基本的に直線の長いハイスピードサーキットになっているが、このように存在するコーナーのほとんどがヘアピン並みのカーブを描いている。まさしくスローインファーストアウトという用語がピッタリのコースレイアウトだ。

SEPANG

昨年3月にできたばかりのセパンサーキット。F-1グランプリをはじめ数多くのレースが開催される言わば有名なコースとなる。ヘアピンや複合コーナーなど、計15ヵ所のカーブと8ヵ所の直線で構成されたコースになる。300キロ近いスピードからフルブレーキをかけてコーナーに進入するには相当の勇気が必要とされるだろう。

LAGUNA-SECA

WGP500でも有名なラグナ・セカ。このコースにある名所はなんといってもコークスクリューだろう。小高い丘を猛スピードでイン側に駆け上がり、頂上から下り坂のS字コーナーを猛スピードで駆け下りる。この迫力はラグナ・セカだけのものと言っても過言ではない。ここを極めし者はラグナ・セカを極める者といったところか。

ATLANTA

カートレースで使用される有名なアトランタのオーバルコース。楕円を描くこのコースは、ふたつの複合コーナーとひとつの緩やかな高速コーナーで構成されている。走行中のマシンの速度は300キロを超える。このオーバルコース、どこまでアクセルを踏んでコーナーに突っ込んでいくことができるか。自分の勇気と集中力の勝負になるぞ！

FIORANO

文頭でも説明したフェラーリのテスト専用コース。このフィオラノ、テストコースだけあってヘアピンやスプーンカーブはもちろん、どんなサーキットにも対応できるように特徴あるコーナーが用意されている。なお、このコースは道幅が狭いためにレースは不可能。タイムアタックのみチャレンジできるようになっている。

『F355チャレンジ』ってそんなに凄いの？ ［プロドライバー影山氏編(秘話)］開発段階からテストプレイを行なっている影山氏に実際プレイしてみたところの感想を聞くと、「まさにF355に試乗ができてしまうシミュレーターですね……。ただ、コーナリングは実際よりもギアを1速落としたほうが曲がりやすいですね」というコメントがあったとか。なるほど〜。

衝撃発覚!! 戦慄のエクストラステージ!!

明けても暮れても日がな一日タンバリンを振りつづけるヘビータンバラーの皆様に朗報！ って言うかヤバイお知らせ！「ハードモードもそろそろ慣れてきていい塩梅だな～」と和んでいる君タチ！ 甘いぞ！ 戦いはまだ始まったばかりだったりするのだ！ シャカタンの上級者は何度か目にしたことがあると思われるが、実はハードモードの上に、もう一つの上級ステージが隠されていることが判明した！

そのモードの名前は「エクストラモード」。専用曲で構成された、超難度モードなのだ！ 出現方法の詳しくは今は秘密だが「ハードモードをクリアした時に、ある一定の条件を満たしていれば出現する」とだけ言っておこう！

「どうしてもエクストラステージをプレイしたい！」という人は、得意な曲を集中的に特訓して、クリア時のプレイアベレージを高めてみることをお奨めするぞ。

エクストラステージの名に恥じない高い難易度！専用背景も用意されてノリノリだ！

エクストラステージは専用のメドレー曲で構成されているぞ。完奏できるかな？

今月もシャカっと一発!!

街中で耳をすませば聞こえてくるあの音……そう！ みんな知ってる情熱の音、それはタンバリンのパッショネイトな打撃音！ 老いも若きも男も女も、この冬は「シャカっとタンバリン！」一択！ そそそれしかねぇぇぇぇ！

Text：シャカっ党

シャカっとワンポイント

発売されて1ヵ月経ったシャカっとタンバリンだけど、もうみんなプレイしてくれたかな？ まだシャカタンをプレイしたことないって人に気をつけてもらいたいことが一つ。筐体前にある「立ち位置」にはちょいと注意。これがズレていると、画面とタンバリンの動きがうまく同調しないので、初プレイの際にはマットの立ち位置に気をつけてプレイしてみてね。

慣れてくれば気にならないけど、初めは「立ち位置」に気をつけてプレイしてみるといいだろう。一人用の時に筐体の真ん中に立ってしまうとタンバリンがうまく反応しないので、マットの立ち位置に従ってプレイすると良。

シャカっ党 街頭タンバラーインタビュー in渋谷GIGO

「冬のカップルめぇぇ！ ズンドコ節攻略一択！」なるもてないライターズの嫉妬心を押し殺し、勢い重視で敢行されたシャカタン街頭インタビュー（屋内）。シャカタンがどのように遊ばれているか、大勢の渋谷系タンバラーの中から、5組のプレイスタイルをピックアップしたぞ。ほとんどのペアが初プレイにも関わらず、一曲目でコツをつかみ、二曲目はランクB以上でクリア！ さて、気になるシャカタンの感想は……。

これ知ってる！オレにまかせろYO！（拓海）

もっともノリノリだったのが、この二人。プレイ前、「こんなの簡単ッスヨ。俺様に任せろ！」と頼もしさを見せ、意気揚々とノーマルを選ぶ拓海君だったが……。

悠さん……B 拓海君……E

悠「ちょっとアンタ、どういうことよ（笑）？」

続くSunny day Sundayでは健闘空しくゲームオーバー。「ムカツクー！ 拓海君全然ダメじゃん！」と悔しがる悠さん。また一つ、ドラマが生まれた……。

Q「お二人の交際歴は？」

悠「全然そんなんじゃない！ 先輩と後輩ですよ！」

Q「し、失礼しました。プレイした感想は？」

拓海「初プレイだったけど、面白かったッス！」

Q「……（君、プレイ前の自信は一体どこから……）」

悠「次はハンドベルのゲームを作ってほしいよね」

10年来の友だちである絵美ちゃんと桃子ちゃんは、なんと初プレイでAランククリア！ 二人とも箸が転んでもおかしい年頃で、クスクス笑いながらタンバッてたぞ。豪日ハーフの桃子ちゃんは「オハロック」を新曲に所望。

交際歴1年3ヵ月の熱愛カップル。左利きのリョウさんは「これは右利き対応みたいで、立ち位置の調整に困った」と嘆きつつも「学園天国、ゴールデンフィンガー'99なんてみんなでやるのにいいかも」と、早くも続編に期待！

抜け目なく編集アミタンが里美嬢をエスコート。結果は、里美ちゃんBでアミタンEランク、オイ！「知ってる曲なら、リズムにのりやすい！(美咲)」「腕が疲れるけどおもしろい、ユーロ系があるといいな(里美)」「浜崎あゆみの曲が足りない(奈美恵)」

交際歴1年のアツアツタンバラー武田君とかおりさんは、TOKIOをAランクとBランクでクリア！ なんか彼氏がやけに上手いが……。

Q「アルカディアってゲーム雑誌御存じですか？」

武田「あ、知ってます」

かおり「ヤダ！ なんでそんな本知ってるの一!!」

Q「……では、週何回ぐらいゲーセンに？」

かおり「ほとんど行ってないよね」

武田「大体毎日通ってます」

かおり「ウソ!?」

武田「だって俺、ゲーマーだもん（笑）」

かおり「なにそれ!? 全然知らなかったー！ ちょっと、説明してよー！」

Q「ま、まあまあ！」

ゲーセンにドラマありですな……。隠れゲーマーだったことがバレた武田君と、新曲にB'zの『juice』希望のかおりさん、末永くお幸せに！

総評

上記の結果から、シャカタンは友情と愛を育むのに、最適のマシンであることが判明した。感想は、「簡単でおもしろい！」が大半だったが、「青玉のタイミングが取りづらい、振りづらい」という声もあった。快く取材に応じてくれた皆様、ありがとうございました！ もてないライターズは、ハードの練習でもするか……トホホ。

緊急報告！ シャカタングッズ製作快調！

怠惰な現実社会をタンバリンで更正しようとする党員たちに朗報！ オフィシャルのシャカタングッズ（時計など）をメーカー様が鋭意製作中！ シャカっ党党員は、各種キャンペーンに参加し、速やかに入手せよ（by党首）。

今回のインタビューロケ地「渋谷GIGO」は、とてもオシャレなアミューズメントパーク。緩色系でカラーリングされた店内は、カップル客のムードを否応なく盛り上げてくれるぞ。話題のnet@も試験的に稼働中なので、恋人のいる人もいない人も、渋谷に寄った際には是非足を運んでおこう。

ロングランテーブルゲーム集の第二弾登場!

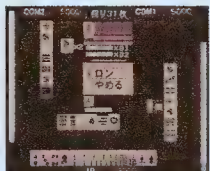
続おてなみ拝見
Zoku Otenamihaiken

Text：柵太郎

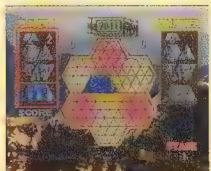
コットンシリーズでおなじみのサクセスが、5つのテーブルゲームを1タイトルに凝縮！メジャーな将棋から、マイナーなものまで、大人から子供まで楽しめるゲームが揃ってるぞ。

2人でも4人でもなく 3人麻雀

レバーでの操作に戸惑うかも知れないが、単純にツモが多く、抜きドラ（※）等により、高い役の応酬が楽しめる。全5面。

※手持ちの「一、九萬」「北」牌を場に晒すことで、役となるルール。

流れが読みづらい3人麻雀。一萬、九萬、北は抜きドラになり、場にさらされ、上がったときに役になる。

ピースで埋めろ ヘキサイト

全16面構成。最初はピースを中心の六角形の中に置き、後は置いたピースにピース同士が隣接する様に置くこと。

回転ボタンでピースを回し、六角形にはめこんでいく。得点が多い方の勝ちだ。

強化された思考ルーチン 将棋

全3面構成。一局につき一回だけ、「まった」アイテムが使用可能だ。強化されたCPUに死角はあるのか!?

駒をセレクトし、打っていく。特殊コマンドは『まった』の他に、自分で敗けを認める『投了』がある。

細かいセッティングが可能 ビリヤード

9ボール、8ボール、ローテーションの3競技構成。視点切替えボタンで視点が2Dと3Dに切り替わる。打ち出し方向から、撞点、キュー角度まで調整できる本格派だ。

視点を切り替えて、ボールの位置を把握したら、狙いを定めてブレイクショット!

ビギナーでもプレイできるぞ チェス

全5面構成。手駒を選択すると、その駒の移動可能な範囲が表示される親切な設計なので、チェスのルールを知らない初心者でも、一から学びながらプレイできる。

ポーンを前進させたら、相手はナイトを出してきたぞ。とてもロイヤルな気分になれる。

バラエティに富むゲーム集、それが「続おてなみ拝見」

サラリーマン層を中心に支持を受け、発売から1年以上経つ今も、安定したインカムを上げている前作『おてなみ拝見』。その第二弾『続おてなみ拝見』は、「将棋・ヘキサイト・3人麻雀・チェス・ビリヤード」が入っている、お得なテーブルゲーム集だ。前作の、囲碁、五目並べ、こいこい、リバーシ、ポーカーはなくなってしまったが、将棋の思考ルーチンは格段に強化され、歯ごたえが増している。新規追加ゲームも、CPU戦の手強さはもちろんのこと、対人戦モードもしっかり搭載。実に多彩な遊び方ができるのだ。

MVSソフトの新作は、血も凍りつくHORROR ACTION

Nightmare in the Dark

Text：柵太郎

MVSの灯は消えず……。僕らの街のネオジオ筐体に、MVSソフトの新作「Nightmare in the Dark」が登場。シンプルで、どこか懐かしいテイストが備わった、ホラーアクションゲームなのだ。

2人同時プレイも可能だ。息を合わせて、死霊たちを退治していこう。

炎で死霊を焼き尽くせ! 固定画面アクションだ!!

『中世ヨーロッパの田舎町で、人知れず繰り広げられる死霊との戦い。異相の墓守は、愛用のランタンを武器に、今夜も死霊と戦い続ける』ナイトメア イン ザ ダークは、非常に単純明快なルールのアクションゲームだ。フードを被った墓守を操作し、画面上の敵をすべて倒せば面クリアとなる。操作方法は、A（またはC）ボタンでカンテラの炎攻撃、Bボタンでジャンプといたってシンプル。これからアクションゲームを始める人にも、ナイトメアをお薦めしたい。上級者は、左で紹介しているテクニックで、稼ぎを極めてみてはいかがかな?

巨大モンスターも次々に登場!

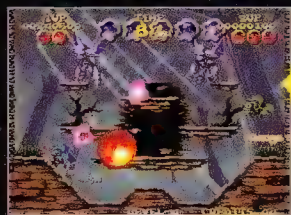
君はこの恐怖に耐えられるか!?

墓守が読者にそっと教える、まとめ焼きテクニック

ゴホゴホ……おお、こんな墓だらけのへんぴな場所に、よう来なさった。この老いぼれの技「まとめ焼き」の話を聞いていきなさるのかね？

1. **敵にカンテラ攻撃を当てると、敵に火がつきますじゃ。**
2. **何度か攻撃すると、敵は赤い炎の玉になるのですじゃ、ヒヒヒ。**
3. **次に玉になった敵を取って（通過することで取れますぞ……）、**
4. **玉を持っている状態で攻撃すると、玉をポーンと投げ捨てますじゃ。**
5. **投げた玉は敵を巻き込んで（連鎖）、範囲内の敵を一気に倒せますぞ。**

では、生きてる間にゲーセンで再会しましょうぞ……ヒッヒッヒッ。

遊び方デモのとおり、敵をAボタンの炎で燃やしてくだされ。何度も当てるのですじゃ。

すると敵は、画面中央にあるような炎の玉になるのじゃ。それを持ち上げて……。

Aボタンで投げれば、敵を巻き込んで得点に倍率がかかりますのじゃ！　ヒッヒヒヒ！

アイテムもいろいろ出るようじゃ。どんな効果かは、プレイしてのお楽しみ。

墓守の小屋

ゴホゴホ……おや、またいらしたのですかヒェッヒェッ……。どうやら余程ナイト メア イン ザ ダークの世界がお気に召したようですな。……この老いぼれが戦う理由ですか？　近頃、墓地から死体を盗み出す、けしからん死霊が増えましてな。村人たちに知られ、騒ぎになる前に退治しているわけですじゃ。この醜い風貌では、人前に姿を見せるわけにはいきませんでのう、ヒッヒッヒッ……。

ドンピとトゥルーの ペンギンブラザーズ

痛快バクダンアクション登場！

Text：ぎらり屋　©SUBSINO 2000

ボクらの武器はこれデス～

ペンギンの兄妹が、突然クジラちゃんを助けに行くハメに!?　クジラちゃんを捕まえた極悪Ｃｏｏ☆ＤＡを探し出し、バクダンを使ってぶっ倒せ！　ジャンプボタンとバクダンボタンを駆使して、６つのエリアからなる世界をすべて巡ろう。世界には不思議な仕掛けや敵さんたちがいっぱいなのデス～!!

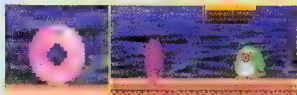
回転床の下でジャンプすれば、ぐるんと回って上の階に移動し、回転床の上でレバーを下に入れれば、ぐるんと回って下に移動できるよ。レバーを下に入れながらジャンプボタンでスライディングできたり、タルの横で左右に振りしてタルを持ち上げられる。タルを壊してアイテムを取るとトッテモいいことがあるよ。

そして、２人協力プレイはもちろん、熱いのが対戦モード。これは、先に自分のドアにスイッチKEYを持っていった方の勝ちで、バクダンで相手を倒してKEYを奪うもアリ。兄妹ゲンカが、かなり白熱しマス～。

アイテムいろいろ

赤色は水平方向に爆風の範囲が広がる。

水色は垂直方向に爆風の範囲が広がる。

緑色は自分が爆弾を置いた方向へ爆風が広がる。

ピンク色は輪っかレーザーを出せる。

黄色は爆弾の性能が初期状態に戻る。

アイテムは、この他にもあるよ！

重要テクニック

回転床を制する者が、この世界を制するのデス～。

下に入れながらジャンプして。

回転床の上にバクダンを置いて待ち伏せ。

クリアのしかた説明

1. バクダンで敵を全滅させると、画面のどこかにスイッチKEYが出現するよ。
2. スイッチKEYを拾えばドアが出現する。敵のタマゴも出現するので気を付けて!!
3. スイッチKEYをドアにはめ込むとステージクリア！　かんたんだネ。

DERBY OWNERS CLUB 2000 VER.2

新たなるゴールを目指せ！

本格派競馬シミュレーションゲーム「DOC」がはやくもバージョンアップされて帰ってきた。

Text：Jurio　©SEGA 2000

多彩なゲームモードの追加！

バージョンアップで追加されたモードは、６レースモードやダート平場、ハンデ戦など、全部で13種類。これで通常のプレイはもちろん、大会にも幅が出て、楽しみ方が数倍アップすることは間違いなしだ。

脚質のバランスを調整

前バージョンまでは、一部の脚質が圧倒的に有利という声も多かったが、今回はそのあたりも考慮され、調整しているようだ。これで、各人好みの戦法や、馬の性格に合わせたこだわりの戦法で、さまざまなレース展開を楽しめるだろう。

ロケットスタート！

今回は、ロケットスタートが成功すれば、かなりのアドバンテージがとれるようになった。

その代わり、失敗した場合のリスクも当然大きい。あまりに早くボタンを押しすぎると、かなり出遅れてしまうぞ。タイミングがシビアになっているので、上手くロケットスタートを決めるには、練習が必要だ。

種牡馬＆繁殖牝馬が追加！

種牡馬や繁殖牝馬が追加され、より多くの配合を楽しめるようになった。リアルタイムにデータが更新されていくのは、競馬ファンにはたまらない演出だ。ここでは、新たに追加された親馬の一部を紹介しよう。これ以外にもあの名馬たちが……。

牝馬として17年ぶりに天皇賞を制すなど、輝かしい成績を残した名馬。生涯着外１度という安定性が産駒に反映されるか？

桜花賞、秋華賞の牝馬クラシック２冠を獲得。余力充分で繁殖生活を送り始めただけに、期待度は高い!?

JCダートも開設され、ダート適正の重要性も上がった今、この馬の存在でダート適正馬のセオリーが変わるか？

ロベルト系の底力。この馬特有の、切れ味鋭い末足が産駒にどう伝わるか？　あの末足を君の手で再現してくれ！

FIRST IMPRESSION

競馬ファンとしては、最近まで実際にターフを駆け抜けていた馬達を使って、自分の馬を生産できるというだけでかなり満足できる。データが更新されるたびに、新鮮な気持ちでプレイできるだろう。

加えて、今回はロケットスタートが熱い！　タイミングもシビアながら、成功したときに自分のサテライトに「完璧！」と表示されたり、出遅れた場合に「○○ちょっとタイミングが合わなかった」と実況されるなどの細かい演出もGOOD！　もちろん、カードは新旧バージョンどちらに対しても互換性があるので、安心して遊べる。

前バージョンでは枠順による有利不利が激しく、有馬記念で大外枠を引いてしまうと絶望的なんてこともあったが、今回はかなり緩和されているようだ（コースにもよる）。ゲームバランスが調整されることによって、DOC本来の魅力を更に満喫できるようになっている。

ペンギンブラザーズのストーリーモードには、ステージごとに手強い巨大ボスが登場するのデス。ボス戦後のデモも、とてもいい味を出しているデス。登場アイテムも、上で紹介しているものの他に、スピードアップや、ボーナスアイテムなど様々なアイテムがあるので、いろいろ試してみてほしいデス～。

New Game Recommendation

©2000 FUUKI CO.,LTD

呪！ じゃなくて祝！ ついにアシュラバ発売！ っていうか今原稿を書いてるのは12月上旬なのですが、フウキさんによると12月25日には発売するって話じゃないですか。きっと、今ごろは皆さんアシュラバでグルーヴしていることと思われます（あくまで予想）。年越しはあゆらばでキマリっしょ！

担当：三茶あゆらばん

フウキ開発室より

新世紀も目前ですが、皆様いかがお過ごしでしょうか？
このコメントが載る頃には『アシュラバ』も発売され、お店で遊んだ人もいると思います。近くのゲーセンに無い場合は、店員さんに頼んでください。
今後、大会も計画しています。当社HPやロケーションをチェックしてみてください。プレイの感想も待ってます。

フウキホームページ　http://fuuki.com

とりあえず「これだけ覚えておけば遊べる」であろうアシュラバの超システムをご紹介。

●マジックブースト
↓↓+ボタン全部同時押し
キャラクターの基本能力がアップ。マジックゲージを全部消費。

●ラストスタンド
K.OかダブルK.Oの際に、ボタン全部同時押しで発動。体力ゼロだがゲージはMAX。一試合に一回だけ使えるぞ。

●ガード崩し
↓↓+強ボタン
ガード不能の攻撃。リーチが短いので至近距離で使おう。

●強化必殺技
必殺技コマンド+ボタン同時押し
従来の必殺技がえれー強くなる。ゲージを1メモリ消費する。

●空中回避
ボタン全部同時押し
ふっとばし攻撃を受けた際、空中で受け身を取って回避できる。ゲージを1メモリ使用する。

●ガードキャンセル
ガードの最中に必殺技コマンドを完成させると、ガード硬直をキャンセルして攻撃できるぞ。重要。

ジンスケ

必殺技の「月満つるゆえに」は“いかにも飛び道具を跳ね返しそう”なグラフィックだが、そんなことは全然ないので注意しよう。
「其を絶つなり」は、コマンドが複雑で何やら期待させてくれるが、実にどってことのない技。連続技に使えるのが救いか。ボタン同時押しのふっ飛ばしが強いので、積極的に使おう。

技名	コマンド
月満つるゆえに	↓↘→+ボタン
先の先	→↓↘+ボタン
ゆえに音断ち	↓↙←+ボタン
其を断つなり	↓↙←→+ボタン
ゆえに真っ二つ	↓↙←↓↙←+ボタン

ロクロウタ

製品版では色々と変更されており、2号分の攻略は何だったのかと思いつつも、やること増えたから良しとしよう。神出鬼没は攻撃判定が付き、いい感じの嫌がらせ技に。百花繚乱もちゃんと当たるようになった。ちなみに中攻撃→吹っ飛ばし攻撃は、マジックブースト中以外は中段が出なくなってしまい、「嗚呼、書かなきゃよかった」と思ったりしてます。

技名	コマンド
電光石火	↓↘→+ボタン
盛者必衰	→↓↘+ボタン
神出鬼没	→↘↓↙←+ボタン
大胆不敵	空中で↓↙←+ボタン
百花繚乱	空中で一回転+ボタン

ヤシャオウ

バランスの取れた主人公キャラ。弱技のリーチが長く当たり判定が強いので、近距離での差し合いではえらく強い。
必殺技の往生ストライクは、ボタンによって発生距離が変わる飛び道具。
対空マニア必携の獄門ブレードは、ガードキャンセルのお供にも使える。
凶極ダイナミックは、地上と空中どちらで出すかで軌道が変わるぞ。

技名	コマンド
往生ストライク	↓↘→+ボタン
獄門ブレード	→↓↘+ボタン
凶極ダイナミック	↓↙←+ボタン
罵瑠燗	↓↙←↓↙←+ボタン
鎖羅曼陀	↓↘→↓↘→+ボタン

ローズマリー

うむ和尚じゃ。乳がええのう。ピチピチコスチュームもええ感じじゃ。脱衣門推奨キャラクターとしておこう。とりあえず、空中イビルアローがええ感じで強い。逃げながら、弱空中イビルアロー出しとけば、そうそう近づくことはできんじゃろ。跳び込みたいときは、ジャンプ中攻撃がオススメじゃ。出っぱなしなんで、使い勝手はかなりよいぞ。

技名	コマンド
イビルアロー（空中可）	↓↘→+ボタン
デスサイズ	→↓↘+ボタン
ローゼスフェイク	↓↙←+ボタン
メルフィストサード	↓↘→↓↘→+ボタン

チェンマオ

前作で大暴れしたフーティの技を、今に伝える中華娘。リーチが長い足払い系を使いつつ、キャンセル岩砕拳につなげて押していこう。
通常必殺技はどれもイマイチ使い勝手が悪いが、強化必殺技になると、こりゃまた使えまくり。連続技のシメ、ガードキャンセルにと大活躍だ。ちなみに抜天槍はバックダッシュ中にも出せるぞ。

技名	コマンド
練氣拳	↓↘→+ボタン
朱雀蹴	→↓↘+ボタン
岩砕拳	↓↙←+ボタン
抜天槍	空中で↓↙←+ボタン
天鳳連舞拳	↓↘→↓↘→+ボタン

タロス

タロスも変更なしです。いまいち人気低そげなキャラクターたちは、手加えられておらんように思えます。ただ、空中クロノスドライバーはよく当たるような感じが。前ジャンプ中攻撃（出っぱなしドリル）から、強クロノスドライバーを出せば、えらくヒットするぞ。地上戦はアイビーム中心で、ヒットしたらダッシュ弱からの連続技を入れていきましょう。

技名	コマンド
アイビーム	→↓↘+ボタン
キリングギア	↓↙←+ボタン
クロノスドライバー	空中で↓↘→+ボタン
インビジブルソード	↓↘→↓↘→+ボタン

レオン

基本的に中身はライトニング。
このゲームにおける唯一の溜めキャラなので、溜めキャラ大好きっコは必然的にレオン一択となる。
技名も凄いが内容も凄いのが、フライングスワン。半円を描いて相手に突っ込む変則突進技なのだが、強化必殺技で出すと、威力が高い上に超高速で手が付けられない。迷ったら強化フラスワだ。

技名	コマンド
エクセレントスラッシュ	←溜め→+ボタン
クレセントエッジ	↓溜め↑+ボタン
フライングスワン	↓↘→+ボタン
ジハド	↓↘→↓↘→+ボタン

シッタラ

地上、空中の飛び道具に支えられたキャラクター。地上飛び道具の赤蜘蛛は発生が早いので、連続技のシメ、通常技のキャンセルでゴリゴリ使おう。ヒットすると相手の動きが止まるのもグッド。
強化必殺の赤蜘蛛は、ガードキャンセル、牽制ともに使えまくり。至近距離でのガードキャンセルは強化必殺陽炎、距離があったら強化赤蜘蛛で安定だ。

技名	コマンド
赤蜘蛛	↓↘→+ボタン
陽炎	→↓↘+ボタン
鬼火	↓↘→+ボタン
罵瑠燗	↓↙←↓↙←+ボタン
鎖羅曼陀	↓↘→↓↘→+ボタン

ゴート

それは剣と言うには大きすぎた。大きく、ぶ厚く、重く……ってな書き出しがよく似合うゴート。どの攻撃も腰を抜かすような高ダメージだが、連続技に組み込みにくく、どう当てるか悩んでしまう。連続技向きなのは、ファントムクラッシュ。中攻撃から繋がるぞ。強化版バスターハンマーは、ヒット時に相手を引き寄せるので、そこから連続技も狙える。

技名	コマンド
バスターハンマー	↓↘→+ボタン
ファントムクラッシュ	→↓↘+ボタン
バスターホーン	↓↙←+ボタン
アイアンレイジ	↓↙←↓↙←+ボタン
バーサクレイド	↓↘→↓↘→+ボタン

アリス

一部の萌えなファンに支えられている、アシュラ界の大切なキャラクター。ゆえに結構強く、いい感じ。中でも凄いのが、スカルパイン。爆弾を設置する技なのだが、2個も3個も同時に置くことが可能。しかも空中にも置けるので、設置しまくられるとなかなか近づけない。スカルダンスは空中で入力して、骸骨にボコボコ攻撃させよう。下段強攻撃がオススメ。

技名	コマンド
スカルパイン	↓↘→+ボタン
スカルカタパルト	→↓↘+ボタン
スカルダンス	↓↙←+ボタン
アリスホールズ	↓↘→↓↘→+ボタン

ザン-B

前作からザンビーを使っていた人に朗報！ なんにも変わってねぇッス！ 安心して遊べまふ。やることと言ったら、ジャンプC強攻撃（出っぱなしドリル）でガシガシ跳び込んで、弱→中→ダークネイルってな感じ。起き上がりに弱ポイズンスピットを重ねれば、いい感じで起き攻めできて、ちょっとうまそげな感じも出せます。ザンビー部部員募集中。

技名	コマンド
ポイズンスピット	↓↘→+ボタン
ダークネイル	↓↙←+ボタン
ガーゴイルブースト	空中で↓↙←+ボタン
スピットパラダイス	↓↘→↓↘→+ボタン

はみだしアシュラ情報
キャラクターが一定時間劇的なパワーアップを遂げる「マジックブースト」。その効果は各キャラごとに異なるんですな。ヤシャオウ・チェンマオ・シッタラは、分身残像。レオン・ザン-B・ジンスケ・アリスがパワーアップ。ゴート・タロスはハイパーボディ。ロクロウタはミラー分身。ローズマリーは剣が2本に増える。と、こうなっちょります。

メダル「始めてみよう」物語スペシャル ～ナムコキャラゲーシリーズ②～

©2000 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED

これぞナムコゲーム集大成!?

先月から引き続いて、ナムコキャラゲー特集だ。最初に紹介するのは、1月に登場するプッシャー『ナムコスターズ』だ。どこかの野球チームのようだけど、その名の通り、ナムコ往年のメインキャラたちが一斉に登場しているのだ。懐かしい画面とBGMに引き寄せられること間違いなしだぞ。特に『源平討魔伝』は必見！　あの景清・弁慶・頼朝が遂にメダルゲームで復活だ。

ナムコオールディーズを同時に楽しみたい諸君、今すぐメダルコーナーへ行くべし!!

遊び方＆ポイント！

- ●回転しているチャッカー（メダルが入る穴）を狙ってメダルイン！
- ●メダルが入れば液晶スロットが回転。数字が揃えばメダルがプッシャーフィールドに。
- ●目指すはスリーセブン！　確率変動で次に当たりが出やすくなる。
- ●パックマンマークが揃ったらチャンスゲーム！　懐かしいあのゲームがモチーフになっている！
- ●スロットでnamcoの文字を集めるべし。全部揃えばジャックポット！
- ●メインゲーム画面は全部で6種類。ゲームを始める前に流れていたデモ画面で遊べるのだ。

メイン画面＆スーパーリーチ画面集

パックマン

追いかけリーチ　逆転リーチ

マッピー

マイクロウェーブリーチ　ボーナスバルーンリーチ

ゼビウス

アンドアジェネシスリーチ

ギャラクシアン

図柄攻撃リーチ　護衛リーチ

ディグダグ

プーカリーチ　岩石リーチ

源平討魔伝

弁慶リーチ

もちろん今回もメダル担当Kは試してきました！　しかもウソ・偽り、インチキなしに50枚でスタートしてジャックポットを出しました！

その秘訣は、開発者の山下正氏（写真右の怖そうで怖くない人）から伝授されたメダル投入方法。簡単に説明すると、「そっちの投入口から、こういう風に持ったメダルをああして、こうやりながら入れる」とホントに信じられないくらいの高確率でチャッカーに吸い込まれる！　でも、この方法は企業秘密なので公開できません。申し訳ない。

ナムコスターズ開発の山下氏とデザイン担当の前田和宏氏（左）。やはり、小さな頃からナムコファンだった、らしい。

namcoのアルファベットをすべてスロットで揃えるとお待ちかねのジャックポットだ。めざせJP!!

チャンスゲーム集

多彩なラインナップのチャンスゲーム。続いてメダルをチャッカーに入れるべし！

開発者一言 企画の山下氏へひとことインタビュー。Q「やっぱりナムコゲームが好きで開発を？」　A「もちろんです。特に『源平討魔伝』を使ってみたいがために、このナムコスターズを作ろうと思いました！　21世紀初っぱなに出るナムコ集大成ゲームです！」。源平を使いたいがために完成したメダルゲーム、早速試してみるべし。

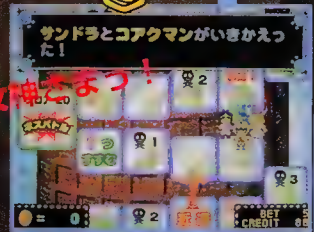
「ドルアーガの塔」がゲームセンターに帰ってきたぞ。しかも、何とお子さま向けメダルゲームで!!

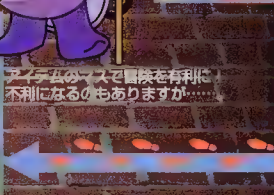
ギルとカイはもちろん、ワルキューレ、サンドラ、コアクマンも引き連れて再び59階のドルアーガを倒しに行こう。遊び方はこれまで紹介してきたどんなゲームよりも簡単な「すごろく」だ（もちろんドルアーガは59マス目にいるぞ）。久々に60階までの長い長い冒険に出よう。

59階に巣くうドルアーガ。やっぱり強いのだ。

10階ごとにボスキャラ戦だ！戦闘に勝利すれば（といっても攻撃するキャラを選択するだけ）メダルを手にできるのだ。

ボス戦で6枚ゲット。すでに賭けた枚数より多いのだ。

もちろんどこでやめても良い。増えたら速攻でヤメ？

これぞ幸運の女神・イシター登場!! やられた仲間をみんな復活させてくれる！

アイテムのマスで冒険を有利に！不利になるのもありますが……。

反撃するすべもなく、あわれ戦闘不能に（涙）。

5枚BETすれば、5人パーティーでスタート。子供らしく元気良くサイコロを振ろう！

ドクロのマスに止まってしまうと、なんと無敵のザコキャラ登場……。ドクロの数だけ、強制的にパーティの人数を減らされてしまうのであった。

ゲーム開発者らしくないスタッフのお二人。企画の吉田康二郎氏とデザイナーの藤岡紀子さん。

いつの世も「ドルアーガ」はムズカシイのであった……。

昔懐かしドルアーガ!! KO[illegible]もちろんドルアーガの[illegible]が、ウワサによると[illegible]でも行けなかったらしい。[illegible]なKが10年以上のブランク[illegible]経て再び登っていく。[illegible]いうわけで、メダル5[illegible]って筐体に向かったKは、[illegible]ちろん5人パーティーでスタート。最初に出たサイコロは5、あっさり過去最高[illegible]成したのでありました。

このゲームでメダル[illegible]で増やそうと思ったら[illegible]はただ一つ。[illegible]ET数を上回った時点で[illegible]ッパリと塔を後にすること[illegible]全滅!!メダル没収[illegible]キン野郎と言われようが[illegible]に？）、コツコツ[illegible]59階を目指すなら[illegible]キで突き進もう。

さて、Kはというと[illegible]チキンなプレイを[illegible]と20分、増減なしの[illegible]ープしていました。[illegible]階は40階、やはりドルアーガ[illegible]への道のりは険しいのでありました。

吉田氏からメダルファン読者の集い「アルカデ・メダル倶楽部（募集未定）」へコメントを頂きました。「昔ドルアーガで遊んだ人はぜひとも雰囲気を試してみてください。大人でも十分遊べますよ。まず、デパートかショッピングセンターで筐体を探し出すところから楽しんでくださいね」とのことです。みんなで筐体探しに行きましょう！

プライズワンダーランド

新年なので、いつもより多く載っけてみました！

① **コブラ・サイコガン**
1月登場/全3種/エスケイジャパン
コブラの左腕サイコガンが等身大で（？）プライズに！
誰もが憧れたサイコガン、きみもコブラになれる！

② **ファイナルファンタジーⅨ ジオラマフィギュア**
1月登場/全3種/バンプレスト
ゲームの感動シーンをジオラマに。いつも視界に入れておこう。

③ **ガンダムシリーズ ジオラマフィギュア めぐりあい宇宙編**
1月登場/全3種/バンプレスト
有名なガンダム、ラストシューティングをはじめ最終決戦シーンをセレクトしたジオラマフィギュア。

④ **ジョジョの奇妙な冒険 幽波紋DXフィギュア**
1月登場/全3種/バンプレスト
スタンドらしさを強調したクリア彩色で登場。承太郎とDIOは新カラーになった。

⑤ **聖闘士星矢 アクションセイント**
1月登場/全6種/バンプレスト
8センチサイズでも全身13カ所が可動！　ブロンズクロスとゴールドバージョンがあるぞ。

⑥ **楽しいムーミン一家 ハンモックでおやすみぬいぐるみ**
1月登場/全4種/バンプレスト
ハンモックでくつろぐムーミンたち。癒し系ぬいぐるみだ。

⑦ **やまにんぬいぐるみセット**
1月登場/全6種/ブルーム
人気キャラ・うみにんの仲間が登場。山で生まれた（らしい？）緑の“やまにん”だ!!　ピンクの“たににん”も同時に出るぞ。

⑧ **ザ・独占サンデー WINちゃん BIGヌイグルミ**
12月登場/全3種/エスケイジャパン
あの人気レポーターWINちゃんが帰ってきた！

⑨ **アンパンマンふんわりぬいぐるみ**
1月登場/全7種/セガ
UFOキャッチャーブームの火付け役アンパンマンぬいぐるみ。
よりパンに近い感触で再登場！

⑩ **そくぞくヒーローズ フィギュアキーホルダー**
1月登場/全5種/バンプレスト
コロコロコミック&ゲームボーイで人気の新ヒーロー

⑪ **サンリオキャラクター スピーカーぬいぐるみ**
1月登場/全4種/バンプレスト
スピーカーを内蔵したサンリオキャラクターぬいぐるみだ！

⑫ **PURE PINEシリーズ#1～ミニボストンバッグ～**
1月登場/全3種/バンプレスト
バンプレストオリジナル、ゲームセンター専用バッグシリーズ登場

⑬ **サンリオキャラクター ショップバンク**
1月登場/全3種/バンプレスト
レジに入れるとチンと鳴るすぐれもの！ 金貯まるぞ。

⑭ **仮面ライダークウガ チェンジフォームフィギュア**
1月登場/全4種/バンプレスト
プロテクターパーツが付いたクウガフィギュア。
4体集めると、アルティメットフォーム・クウガが完成するのだ。
バンプレストのゲーム機「キャラクターコレクション」専用アイテム。

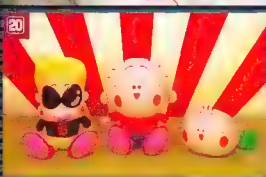
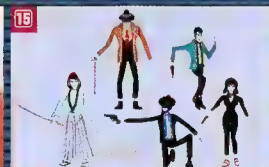
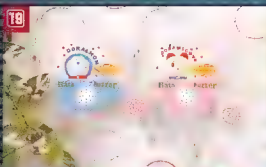
⑮ **ルパン三世 アクションポーズフィギュア**
1月登場/全5種/バンプレスト
関節が斜めにカットされ、ポージングがなめらかになったぞ。

⑯ **新世紀エヴァンゲリオンぬいぐるみ 惣流・アスカ・ラングレースペシャル**
1月登場/全5種/セガ
いまだ人気衰えずのエヴァ。今月はアスカで来月は綾波！

⑰ **PINGU ミニテーブル**
1月登場/全2種/バンプレスト
直径24センチもある丸テーブル。でかいぞ。挑戦すべし！

⑱ **ベイビーフィリックス&フィリックスぬいぐるみ**
1月登場/全2種/バンプレスト
誰もが知ってるフィリックス、NHK教育でアニメも放映中だ。

⑲ **ドラえもん　お風呂ブザー**
1月登場/全2種/セガ（発売元エポック社）
お風呂の入れすぎをドラえもんがチェックしてくれる便利グッズだ。

⑳ **へろへろくんぬいぐるみ**
1月登場/全3種/バンプレスト
コミックが100万部を突破した人気マンガのぬいぐるみ。NHK教育でアニメも放映中。

新種発見!?

街中で、こんなクレーン見つけてきました。

あ、ありえねー!?

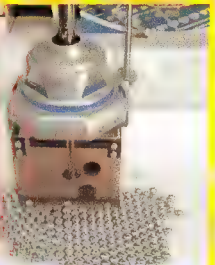
今回は渋谷で見つけた、ありえなさそうなクレーン機「パチンコキャッチャー」を紹介しよう（あったから紹介するのだが）。なんとこのゲームはクレーンとパチンコがドッキングしているのだ。強力磁石が付いたアームを通常のクレーンゲームと同じように操作し、パチンコ玉をキャッチ!! 中央の受け皿に玉を落とすと、チューブを通ってパチンコ台へと流れていく仕組みだ。パチンコのスロットが揃うと景品獲得だから、ひたすら玉を運び続けるのだ!!

見よ! 3000ガウス(?)の磁石パワー!

How to Play

●アームをボタンで操作して、パチンコ玉をキャッチ!
●各1～4のパチンコ台に玉が流れて、スロットスタート
●スロットが大当たりになったら、景品ゲット!
●777等が揃うと確率変動モードに! 複数同時当たりも夢じゃない!?
★続けてゲームする場合は、スロット回転が全部終わってから玉をキャッチしたほうがお得。残り回転数を示す保留ランプが4個すべて付いているときは、追加で玉を入れてもカウントされないからなのだ。

良く見ると手作り感が漂うアームの先。ここには強力な磁石がセットされていて、パチンコ玉をたくさん吸い付けてくれるのだ。

玉は中央の受け皿に運ばれる。そこからまんべんなく4つのチューブに散って、各パチンコ台に向かっていくのだ。

プレイしてみたが、これがまた、なかなかどうして……、当たらない! 確変に入るとこっちのものだということはわかっているが、どうしようもなかったっす。トホ。何度もプレイして何度も回す根性が足りなかったのか……。

取材協力店

アミューズメントスペース
セントラル

東京都渋谷区
道玄坂2-29-11
TEL:03-5428-3261
●10月にオープンした新店だ!

MACHINE INFORMATION

毎度おなじみ着メロコレクション新作情報です! 今月は待ち受け画像のダウンロード機能「マチキャラギャラリーズ」の新キャラです。

まずは、ぬいぐるみでおなじみの「うみにん」!! すっかりメジャーになりましたね。ちなみにこのうみにんは、ビデオゲームの隠れキャラだったことがあったらしいぞ。もうひとつは、テレビ朝日系の深夜番組で放映されているアニメ「バリーパーティー」。水不足を解消するため地球にやってきたワーリー星人が主人公のコメディーだ。奇妙なキャラを携帯に入れてみよう。

もうひとつ新情報。着コレがモデルチェンジ、PHSアンテナを装着している。曲データが瞬時に配信されるから、新譜の登場が早くなるのだ。最新曲をダウンロードして注目を集めよう!

うみにん ©NCS
バリー ©BARRYPARTY

ゲー事典 取材でお世話になった「ゲームプラザ・セントラル渋谷店」は、2000年の10月14日にオープンしたばかりのお店。場所は渋谷駅から道玄坂を登って行く途中にある、ロイヤル・ホストの次の道を右に曲がってすぐ。3階まであって、そのフロア構成は1階プライズ&大型ビデオ、2階メダル、3階基板ビデオと充実の構成なのだ。要チェックだ!

筐体百景

電映心象スケッチ

十二之回
つみかさなるもの

ビデオゲームが創造されて30余年。
未だ黎明期であり、過渡期であり、そして転換期でもある。

光の速さで熟成したこの世界は、世紀をまたぎ、新たな時間を積み重ねていく。

歴史が、どこに流れるのか、
行きつく先はどこなのか、
それはいまだ、無明の中にある。

退廃か、
さらなる発展か。
安定か、
それとも、たゆまぬ前進か。

その行き先を見届けるのは、
高みから見下ろす識者でもなければ、
ネットワークの中枢にいる賢者でもない。
今日もゲームセンターのドアをくぐる、
1コインにかけるプレイヤーたちなのだ。

ビデオゲーム始まって以来の、新世紀がやってくる。

Text：田渕健康

告知 このコーナーでは、あなたの心に残る筐体逸話、街中の得難い筐体シチュエーションなどの情報もお待ちしております。編集部「筐体百景」係まで。

取材協力：渋谷GEGO

兆の上をしってるか?

GO FOR THE GAZILLION SCORE!

T1111547020587

雑誌11547−02 Printed in Japan 凸版印刷